すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成17年2月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第2号 通巻第57号

月刊アルカディア2月号

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

ARCADIA

2005 No.057
2
特別定価 680 yen
FEBRUARY



ポップンミュージック12 いろは

鉄拳5

発表! 第五回
アルカディア大賞

メーカー描き下ろし
年賀状2005

2号連続特別企画
付録『Quest of D』
エクストラカード

2005年最新作情報!
- 雷電III
- 旋光の輪舞
- ネオジオ バトルコロシアム
- ハリキリプロ野球オンライン
- メルティブラッド アクトカデンツァ
- スリルドライブ3
- Quest of D
- ドラゴン クロニクル オンライン
- 拳獣
- アヴァロンの鍵 弐

VirtuaFighter4 Final Tuned
CAPCOM FIGHTING Jam
THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

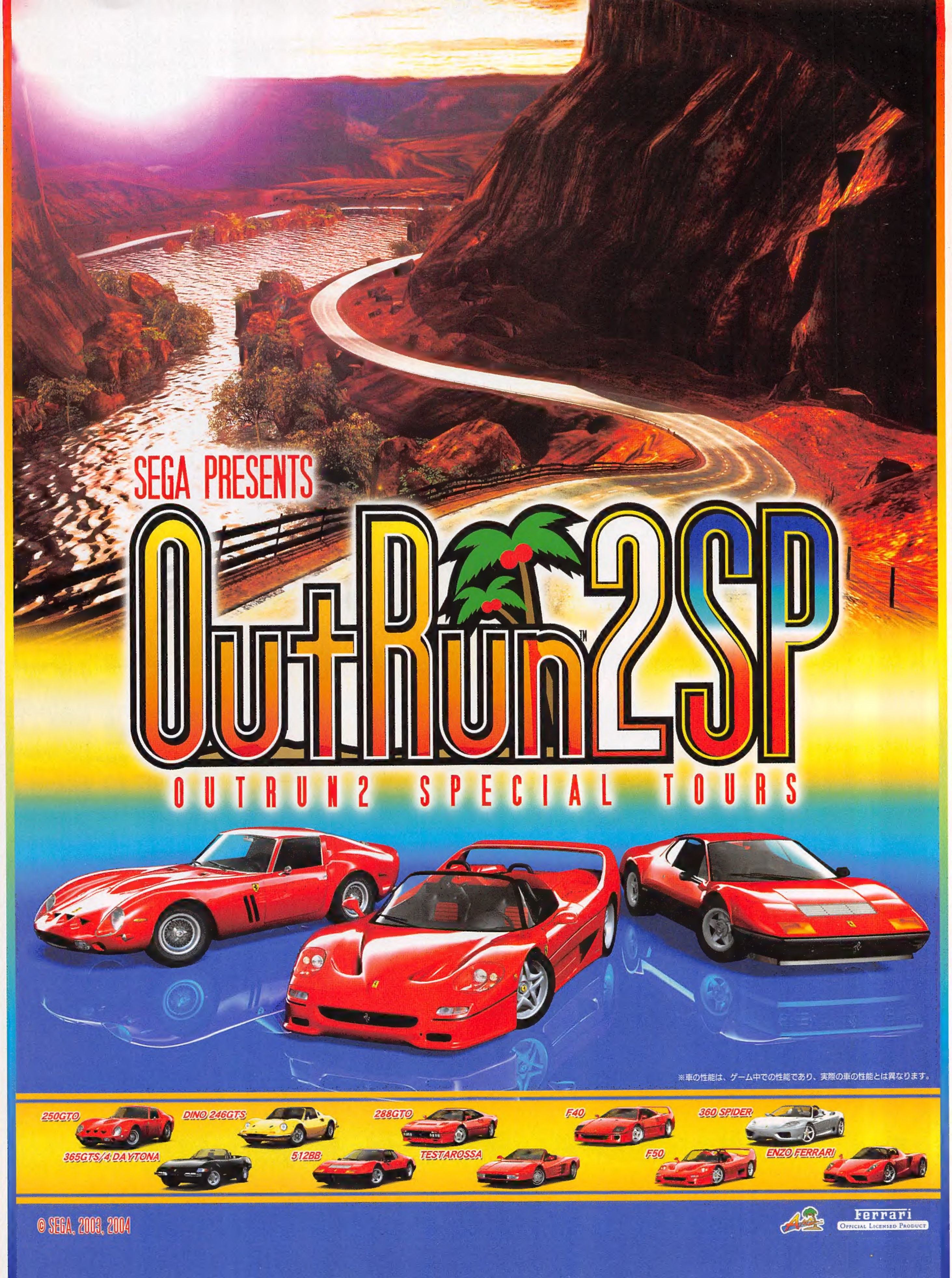
予選を突破せよ!
発表! 闘劇'05
全予選店舗&スケジュール



SEGA® 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp

セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA OFFICIAL WEB SITE http://sega.jp/

ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。



SEGA PRESENTS
OutRun2SP
OUTRUN2 SPECIAL TOURS
※車の性能は、ゲーム中での性能であり、実際の車の性能とは異なります。
250GTO
DINO 246GTS
288GTO
F40
360 SPIDER
365GTS/4 DAYTONA
512BB
TESTAROSSA
F50
ENZO FERRARI
© SEGA, 2003, 2004
Ferrari
Official Licensed Product


ついに'94がアニメ化!
新作オープニングアニメ収録
PlayStation 2
さらに、スペシャル限定版には
「ネオジオパッド2」をプラス!
ネオジオ感覚の操作が楽しめる!!
(あのネオジオパッドがプレイステーション仕様で堂々復活!)
※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
10周年携帯画面クリーナーも付いてるぞ!!
公式サイトで
'94リバウト誕生秘話を大公開!
ただいまSNKプレイモアホームページにて
好評公開中!今すぐアクセスせよ!!
www.snkplaymore.co.jp
夢のKOFオンライン対戦が実現!!
マルチマッチングBB※対応
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
THE KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT
©SNK PLAYMORE
伝説のゲームが"PS2"で甦る!
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 RE-BOUT」新登場!!
KOF10周年記念映像(オロチ、ネスツ編)収録!!
KOF10周年記念タイトル第3弾!
10th Anniversary THE KING OF FIGHTERS
www.kof10th.com
速報
記念CD「エンサイクロペディア・オブ・KOF」を店頭配布!!
購入時に店頭で、特製CD-ROMを初回特典(数量に限りあり)プレゼント!
KOFの全てを詰め込んだ、まさしくKOF大事典と言える一枚!!
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。 "PlayStation"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ARCADIA



表紙イラスト
『pop'nmusic12 いろは』
Illustration by Shio

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

COIN OP VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.57 FEBRURY -1- 2005 CONTENTS

絶賛稼働中のポップン、もうたたいた？ ポップンミュージック12 いろは 068

いよいよ稼働と相成った『ポップンミュージック12 いろは』。12作目といっても、継続してシリーズを遊んでいないと遊べないってわけじゃぁない。
この『いろは』で初めてポップンを触る……なんて人でも、ちゃーんと遊べるモードが用意されている。気になっていた人は、ここでポップンデビューしてみてはどうかな？　音楽ゲームの初心者は見栄を張らず、5ボタンモードで始めるといいよ。
そんなこんなで、いろいろポップンの情報掲載してます。気になる人は、68ページへ！

特集！ メインキャラはもう決まった？ 鉄拳5 022

145 メーカー描き下ろし年賀状'05

044 第五回アルカディア大賞発表

連載記事

その他

掲載ゲームタイトル

予選開催店舗発表！ 闘劇'05

SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

新作タイトル続々登場！

広告

http://www.arcadiamagazine.com/

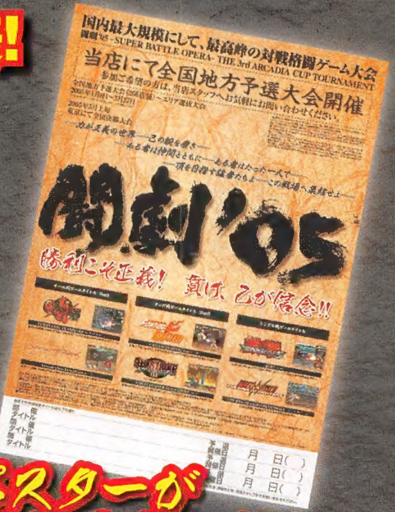
激闘オペラついに開幕! 予選開催店舗発表!

闘劇'05

SUPER BATTLE OPERA

THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

闘劇'05の予選開催店舗を一挙発表! 決勝大会(2005年5月開催予定)までの流れは、基本的に下記の通りで、前大会と大差は無いが、今回は新しい形式「2on2」があること、『THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE』を除く5タイトルでエリア選抜があることなどを肝に銘じて、各々優勝までのプランを練ってほしい。



このポスターが予選開催店舗の証!

闘劇'05決勝大会までの流れ

2005年1月～3月 全国で予選大会を開催 ▶ 2005年1月～3月 エリア選抜大会(※『THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE』を除く5タイトルで実施) ▶ 2005年5月 東京にて全国決勝大会 ▶ **王者決定!!**



GUILTY GEAR XX #RELOAD

(アークシステムワークス/サミー)

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本戦出場合計数
団体戦(3on3)	128店	29チーム	1チーム	2チーム	32チーム

勝ち抜け!! エリア選抜

『GUILTY GEAR XX #RELOAD』の店舗予選を勝ち抜くと、リスト中の「エリア」欄の番号が同じ店舗の代表チームたちと、エリア選抜大会を行なうことになる。右の表を例にすると、ハイテクセガ秋田、スーパーノバ天童、All Night Amusement DEPTHは同じ地区。そして、地区番号の横に「※」が付いているAll Night Amusement DEPTHが、エリア選抜大会の開催される店舗だ。このエリア選抜大会を勝ち抜いて、初めて本選への出場が決定する。なお、エリア選抜大会が行なわれる店舗でも、予選が同日に開催される。

『GUILTY GEAR XX #RELOAD』東北エリアの場合

日程	エリア	都道府県	店舗
北海道・東北エリア			
2/19	A-2	秋田県	ハイテクセガ秋田
2/26	A-2	山形県	スーパーノバ天童
3/5	A-2※	岩手県	All Night Amusement DEPTH

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
北海道・東北エリア						
1/8	A-1	北海道	パロ札幌駅前	札幌市北区北7条西2-7-1 ステーションパーク北口	011-737-6886	迫田 耕平
1/10	A-1	北海道	スガイ・アミューズメントファクトリー	旭川市6条通7-30-3 スガイビル 1F～2F	0166-24-5077	堀田 典史
1/15	A-1	北海道	MAXIM HERO	札幌市北区北6条西6丁目 JR高架下	011-219-2855	冨田 恭弘
1/16	A-1※	北海道	ゲーム41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツビル 1F	011-751-9772	佐藤 昌信
2/5	A-3	福島県	ナムコランドイオンタウン郡山店	郡山市松木町2-88 イオンタウン郡山内	024-943-2715	紺野 敏行
2/11	A-3	福島県	ゲームスペース A-3	西白河郡西郷村15-16-1	024-823-3421	白岩 博之
2/13	A-3※	福島県	ドリームファクトリー南福島店	福島市黒岩字中沖43-2	024-544-6556	斉藤 史明
2/19	A-2	秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	018-837-5041	神田 良樹
2/26	A-2	山形県	スーパーノバ天童	天童市南町1-5-26	023-656-9370	五十嵐 公平
3/5	A-2※	岩手県	All Night Amusement DEPTH	花巻市西宮野目13-67-6	0198-30-1650	伊藤 勝
関東エリア						
1/8	B-3	埼玉県	セガワールド飯能	飯能市岩沢189-1	0429-72-6989	宮崎 薫
1/9	B-3	埼玉県	セガワールド入間	入間市東藤沢2-18	0429-65-1813	大野 崇
1/10	B-3	埼玉県	PLABO上尾店	上尾市柏座1-13-20 上尾ウエストビル 2F	048-776-4379	須永 博一
1/15	B-3	埼玉県	大宮オリンピア	さいたま市大宮区仲町1-24 オリンピアビル 1F	048-647-7465	勝又 信行
1/16	B-3	千葉県	ゲームセンター B-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	0471-44-5597	古畑 達也
1/22	B-2	栃木県	ゲームスペース A-7	宇都宮市東宿郷6-2-1	028-636-6140	遠藤 則彦
1/22	B-3※	埼玉県	げーむｉらんど こころ	岩槻市城町1-7-43アトラスシティビル	048-757-0994	山田 勝利
1/23	B-2	群馬県	アミュージアム 前橋店	前橋市国領町2-200-6	027-237-4234	籾山 俊雄
1/29	B-2	群馬県	ルパン122	邑楽町中野1593	0276-88-7510	本間 一正
1/30	B-2	群馬県	セガワールド桐生	桐生市広沢町六丁目宇龍戸185-1	0277-55-0466	浅海 真樹
2/5	B-2	群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	0270-32-9775	村上 明里
2/6	B-2※	埼玉県	ゲームセンターリンリン	熊谷市拾六間725-1	048-533-3054	平沼 保士
2/11	B-1	栃木県	ファンタジーパーク	那須郡西那須野町2区町352-7	0287-37-5137	松本 靖志
2/12	B-1	栃木県	アメリカンビレッジトライサム	小山市喜沢1475 アメリカンビレッジ 2F	0285-23-4416	末廣 弘二
2/13	B-1	茨城県	AGスクエア つくば店	つくば市苅間281-1	029-851-1506	石引 正徳
2/13	B-5	神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店 新館	藤沢市鵠沼石上1-3-8 フォーラムビル	0466-25-3255	鈴木 謙一
2/19	B-1	茨城県	GAME CAP	北相馬郡藤代町谷中240-2	0297-83-5722	井上 豊久
2/20	B-1	茨城県	GAME PADDOCK +1	猿島郡総和町小堤1916-1	0280-98-5161	加藤 誠
2/20	B-5	神奈川県	シルクハット本厚木	厚木市中町2-4-13 本厚木駅前ビル	046-297-0261	徳田 諭
2/26	B-1※	茨城県	アーバンスクエアアイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 2F～3F	029-302-0881	富田 直人
2/26	B-5	神奈川県	ムトス・イースト	座間市ひばりが丘4-18-13	046-257-2413	鳴海 聡介
2/27	B-5※	神奈川県	POWER STICK	鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビル B1	0467-43-3034	塚本 聡

3on3について

3on3で注目したいのはチームのキャラ編成。単純に人数(=使用キャラ数)が多いため、キャラ選択の自由度が高い。使用キャラの苦手を補うキャラ使いをチームメイトにしたいところだ。

また、「勢い」が顕著に現れるのも3on3の特徴。3タテはもちろん、ときには6タテ(2試合連続3タテ)、9タテ(3試合連続3タテ)といった光景が今までの大会で見られた。圧倒的な強さや勢いを見せつけることで、対戦相手が萎縮したり、自分がさらに勢いに乗ってますます強さを発揮したり……という副産物的な効果が生まれることもあるはず。メンバーに一発キャラ使いや、勢いに乗ると強いプレイヤーを入れてみるのも一興かもしれない。仮に彼らが不発でもまだ挽回できうる……それも3on3の特徴であり、魅力だ。

今回も激戦必至！
強豪チームはどう動く？

現時点ではまだ情報が少なく、未確定要素のあるチームが多い。しかし、どのプレイヤーも今年はメンバーを変えてきているのは間違い無い。情報を隠しているのか、まだ様子を見ているのか、予選が開始されたときに分かるだろう。最注目プレイヤーは闘劇唯一の二連覇を成した「ゆきのせ（ブリジット）」。彼のチームメイトは闘劇2004準優勝の「ネモ（ファウスト）」、『GGX』時代からトップクラスの実力者「ありさか（ロボカイ）」と、三連覇を狙うのに十分なメンバー。

闘劇2004の準決勝、決勝で6タテを達成し、優勝の立役者となったミリア使い「マツ」のチームメイトは関東の聖地、船橋フジの強豪「いさ（ソル）」と「電脳（アクセル）」。「マツ」と同じく原動力となった「赭龍（梅喧）」は、池袋の強豪ソル使い「012」、闘劇2004本選出場経験もある「オグマ（紗夢）」と組むなどと、それぞれ攻撃力の高いチームのようだ。

第1回大会では優勝、闘劇2004では準優勝と輝かしい実績を持つ「kaqn（紗夢）」は、本誌ライターで、闘劇2年連続ベスト4のお祭り男「パチ（ファウスト）」、関東最凶プレイヤーと称されるエディ使い「小川」といった凶悪な面々とチームを結成。特に「小川」の仕上がりは尋常でなく、東京・新宿で5on5の大会に一人で出場して優勝（！）したり、新潟に遠征すれば100連勝以上（！）の大記録を打ち立てて凱旋するほど。

また、2D格闘の神「ウメハラ」の動向も見逃せない。彼のチームメイトは、闘劇2004で本選出場を果たした「ユメ（ブリジット）」、「かみちゃん（スレイヤー）」と、関東でもトップクラスの実力を持つ二人。この強力なチームが台風の目になるのは間違い無い。

関西方面では、闘劇2004ベスト4の「MINT（テスタメント）」、「あっつん（イノ）」と「YOGO（紗夢）」のチーム、西の聖地「neo amusement space a-cho」の強豪を集めた「Let's（紗夢）」、「P.C（ソル）」、「N男（ヴェノム）」などのチームが、前回の雪辱を果たそうとしているようだ。

ほかにも、闘劇2004で弱キャラといわれるザッパを使い、大活躍を見せたザッパ神「いも」や、「少年（テスタメント）」、「ルゥ（ブリジット）」、「サク（スレイヤー）」などの四国勢などが、まだメンバーを決めかねている様子。彼らが出そろうときや、新たな強豪の出現に対する期待などもあり、今年も見逃せないタイトルになるだろう。

COLUMN

『GGXX＃RELOAD』キャラ情勢

キャラが多数居る中、飛び抜けて高い評価を得ているエディだが、大会で安定するとは限らないようだ。闘劇2004では、ベスト4のチーム内にエディは一人もおらず、ミリア、ブリジット、梅喧、紗夢、ザッパ、ファウスト、ロボカイ、ディズィー、イノ、スレイヤー、テスタメントとばらけている。これはプレイヤーのやり込みが、エディの性能を凌駕したといえる。エディがいかにキャラ性能を発揮して猛威を振るうのか、職人たちが魅せるのか……優勝が決まる日まで、予断を許さない情勢が続くだろう。

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
3/12	B-4	千葉県	ゲームチャリオット 辰巳店	市原市市原500-1	0436-41-9211	木村 定史
3/13	B-4	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル 2F	043-255-3257	宮澤 忍
3/19	B-4	千葉県	ゲームチャリオット 姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	石川 敏成
3/19	B-6	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	沼津 信彦
3/20	B-4	千葉県	メッセ102四街道	四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F	043-424-6070	俵 和芳
3/20	B-6	神奈川県	クラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29 大録天ビル	045-547-1199	清水 研
3/21	B-4※	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533	兼岡 修一
3/21	B-6	神奈川県	セブンアイランド	横浜市西区南幸1-5-29	045-314-2205	今井 智仁
3/26	B-6	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16	045-912-6111	中村 友祐
3/27	B-6※	神奈川県	サミーズストリート156相模大野店	相模原市相模大野3-13-2 J-SPARKビル 2F	042-741-8195	村崎 節
東京エリア						
1/15	C-2	東京都	ゲームラビリンス	練馬区北町2-36-24	03-3935-8022	石井 聡
1/16	C-2	東京都	赤羽ニューオリンピア	北区赤羽2-10-5	03-3598-0205	佐藤 方施
1/22	C-2	東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ 1F	03-3260-7253	清宮 艶博
1/29	C-2※	東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 サトービル	03-5256-8123	西村 政行
2/20	C-1	東京都	PLABO中野店	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ別館	03-5380-5442	大河原 良和
2/27	C-1	東京都	石神井公園駅前センター	練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F	03-5393-6284	桜井 淳
3/5	C-1	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F	03-5330-8595	七村 秀寿
3/6	C-1※	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	内藤 寛之
3/12	C-3	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12 三元ビル 1F	03-5486-6994	岡部 雅之
3/13	C-3	東京都	セガ フラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	片岡 剛之
3/19	C-3	東京都	セガワールドパルテノス	多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0551	永見 圭一郎
3/20	C-3※	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 新宿サンパークビル本館 1F	03-3352-5489	大塚 友樹
中部エリア						
1/29	D-5	三重県	セガワールド松阪	松阪市船江町780	0598-53-0611	三輪 裕
1/30	D-5	愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	0567-22-2522	武村 康裕
2/5	D-5	愛知県	GAME COLLEGEII	名古屋市西区上小田井1-38-2	052-503-1567	蜷川 正巳
2/6	D-5	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	田中 勝
2/11	D-5	愛知県	プラスアルファ	名古屋市名東区新宿1-25	052-702-5641	加藤 佳則
2/12	D-5※	愛知県	バサラ 八事店	名古屋市昭和区広路町北石坂102-4 伊藤ビル 1F	052-834-9200	北島 貴和
2/13	D-3	愛知県	おもしろランドAHAHA	西春日井郡清洲町一場1240	052-401-6013	松家 寿生
2/19	D-3	岐阜県	XYZ	土岐市泉大沼町4-12	0572-54-6215	金山 正義
2/20	D-2	長野県	レイディビートル	松本市中央1-8-20 五幸パーキングプラザ 2F	0263-39-4010	齊藤 健吾
2/20	D-3	岐阜県	ゲームプラザ童里夢	岐阜市宇佐南2-6-8	058-272-2318	市川 元英
2/26	D-2	長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬 小百合
2/27	D-2	長野県	GONDO +1	長野市権堂町2259	026-237-5783	高橋 卓馬
2/27	D-3	岐阜県	LOOP 岐阜店	羽島郡岐南町徳田西1-27	058-275-9453	土屋 佳之
3/5	D-2	富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋 成保
3/5	D-3※	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	岐阜市宇佐南3-7-5	058-274-3291	山越 剛志
3/6	D-2※	福井県	セガアリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	久保 健一
3/6	D-4	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	山本 真希
3/12	D-1	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1	025-544-5376	季村 正人
3/12	D-4	静岡県	プレイハーツ 浅羽店	磐田郡浅羽町湊944	0538-23-8293	高橋 一行
3/13	D-1	新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-10	025-545-2608	片桐 康二
3/13	D-4	静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	054-643-7796	村松 敬保
3/19	D-1	新潟県	ゲームセンター GLAD	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737	種村 透
3/19	D-4※	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	高橋 知敬
3/20	D-1	新潟県	セガワールドマリンフェスタ	新潟市万代3-1-1 ミナミプラザ 2F	025-241-2249	北 成人
3/21	D-1	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	柏崎市両田尻頭無515	0257-21-0882	大橋 正臣
3/26	D-1※	新潟県	アミューズメントステージポピー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	鶴巻 雄一
近畿エリア						
1/8	E-4	大阪府	チャレンジャーアババ 天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	06-6357-6677	新明 志郎
1/10	E-4	兵庫県	プレイステーションネーブル 西宮店	西宮市両度町6-10 両度ビル 1F	0798-65-5833	川地 大介
1/16	E-4	兵庫県	デジャ・ヴ 神戸店	神戸市中央区東川崎町1-5-7 エコールマリンビル B1	078-366-3811	土居 敏郎
1/22	E-4※	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407	078-271-0335	乙井 孝至
1/30	E-5	奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	吉野 正弘
2/6	E-5	和歌山県	JOYJOY PLAZA	田辺市東山1-5-1 オーシティー 1F	0739-24-0417	畑中 一夫
2/12	E-3	大阪府	セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999	土屋 光彦
2/12	E-5※	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	073-431-2280	秋山 礼
2/13	E-3	大阪府	JOYBOX	大阪市天王寺区上本町6-4-3	06-6771-5089	一井 寛司
2/19	E-3	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	堺市百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	畑山 将寛
2/20	E-3	大阪府	星狩物語 岸和田店	岸和田市作才町1047	0724-32-3841	畑山 将寛
2/26	E-3※	大阪府	アミューズメント スコット	大阪市浪速区日本橋5-12-5 三輪ビル 1～3F	06-6648-9915	高野 健
3/6	E-2	大阪府	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	菊地 政行
3/12	E-2	大阪府	コスミックプラザABC	寝屋川市早子町18-14 2F	072-823-1160	二反田 裕之
3/13	E-2	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161	津川 鈴之助
3/19	E-1	滋賀県	AS24	神崎郡五個荘町北町屋155	0748-48-2369	竹内 基恭
3/19	E-2	大阪府	ゲームプラザ OKAIII	高槻市城北町2-11-2	072-671-5123	横畠 真一
3/20	E-1	滋賀県	アミューズメントジャングル三雲店	甲賀郡甲西町三雲220	0748-72-6451	亀井 正則
3/20	E-2※	大阪府	リブロス 高槻店	高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	南本 健
3/21	E-1	京都府	西院コットンクラブ	京都市右京区西院三蔵町12	075-316-2675	奈良 孝志
3/26	E-1	京都府	ゲームスペース プラニー	宇治市広野町西裏100	0774-43-9030	吉澤 光明
3/27	E-1※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302·303 A-breakビル 2F～3F	075-251-2323	谷口 幸一
中国・四国エリア						
1/22	F-1	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市見日町633	0858-23-5255	嶋田 康隆
1/23	F-1	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島 幸次郎
1/29	F-1	広島県	JOY呉店	呉市中通4-3-6 ヒカリビル 2F	0823-24-6539	品川 泰典
2/5	F-1	岡山県	アミパラ ウェルカム店	岡山市表町2-6-40	086-221-8833	中尾 和三
2/5	F-3	香川県	MAXPLAZA善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	0877-63-4333	山口 一也
2/6	F-1※	広島県	アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19 山手電気内	0824-24-4747	上野 数明
2/6	F-3	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 睦公
2/12	F-3	愛媛県	プレイドーム松山	松山市余戸南4-9-40	090-4500-3361	佐藤 幸成
2/20	F-2	広島県	プロバックス JOYサンモール店	広島市中区紙屋町2-2-18 サンモール 4F	082-241-8564	小田 修次
2/20	F-3※	徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2番町18-6	088-653-4758	高橋 京平
2/26	F-2	広島県	ハイテクセガパドック	広島市南区松原町5-15	082-262-3335	清水 宏泰
2/27	F-2	山口県	アミューズメントパーク ステップ	防府市中央町1-3本村店舗	0835-38-6738	藤井 昌博
3/5	F-2	広島県	西条プラザゲームコーナー	東広島市西条西本町28-30 西条プラザ 2F	0824-23-4130	平木 彰
3/6	F-2※	広島県	WINDY 五日市店	広島市佐伯区五日市中央5-18-1 中央プラザ木下ビル	082-921-4282	増田 圭壮
九州・沖縄エリア						
1/10	G-2	福岡県	遊道楽 和白店	福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0990	牟田 周平
1/15	G-2	福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7 パーラー OPA内	093-952-2304	荒井 誠
1/16	G-2※	福岡県	アミューズメントスペース MAHODO	北九州市八幡西区折尾1-12-14 折尾中央ビル 1F	093-695-0632	下川 信介
2/5	G-3	熊本県	セガ・マービィー	熊本市春日3-15-1 熊本駅ビル フレスタ商店街	096-351-6229	浜田 幸治
2/11	G-4	沖縄県	夢咲創庫	那覇市安里2-3-6	098-861-4668	下地 一也
2/12	G-3	鹿児島県	スーパーゲーム・チャレンジ	鹿児島市中央町22-4 川北ビル 1F	099-258-7865	坂口 信友
2/13	G-3※	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立 幸英
2/13	G-4	沖縄県	アミュージアムネーブルカデナ	中頭郡嘉手納町兼久372	098-956-3409	藤澤 哲哉
2/20	G-4※	沖縄県	ジョイBOX	那覇市首里儀保3-16	098-886-9429	長北 渉
2/27	G-1	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	柴田 秀臣
3/5	G-1	福岡県	PLABO福岡 交通センター店	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル 7F	092-434-3721	山崎 和彦
3/6	G-1※	福岡県	遊道楽一番街1号店	久留米市東町33-5 フタマタビル B1	0942-30-8300	岡田 浩紀



Virtua Fighter4 Final Tuned

（セガ）

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本戦出場合計数
団体戦（3on3）	100店	30チーム	2チーム	―	32チーム

勝ち抜け!! エリア選抜

『Virtua Fighter4 Final Tuned』の店舗予選を勝ち抜くと、リスト中の「エリア」欄の番号が同じ店舗の代表チームたちと、エリア選抜大会を行なうことになる。右の表を例にすると、ハイテクセガ秋田、スーパーノバ天童、All Night Total amusement GLAREは同じ地区。そして、エリア番号の横に「※」が付いているAll Night Total amusement GLAREが、エリア選抜大会の開催される店舗だ。このエリア選抜大会を勝ち抜いて、初めて本選への出場が決定する。なお、エリア選抜大会が行なわれる店舗でも、予選が同日に開催される。

『Virtua Fighter4 Final Tuned』東北エリアの場合

日程	エリア	都道府県	店舗
北海道・東北エリア			
2/20	A-2	秋田県	ハイテクセガ秋田
2/27	A-2	山形県	スーパーノバ天童
3/5	A-2※	岩手県	All Night Total amusement GLARE

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
北海道・東北エリア						
1/16	A-1※	北海道	スガイ・アミューズメントファクトリー	旭川市6条通7-30-3 スガイビル 1F～2F	0166-24-5077	堀田 典史
1/23	A-3	宮城県	アミューズメントパーク アクライム	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 松森プラザ	022-375-9908	増田 仁
1/30	A-3	福島県	ゲームスペース A-3	西白河郡西郷村15-16-1	024-823-3421	白岩 博之
2/5	A-3※	宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	022-267-1834	阿部 智樹
2/20	A-2	秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	018-837-5041	神田 良樹
2/27	A-2	山形県	スーパーノバ天童	天童市南町1-5-26	023-656-9370	五十嵐 公平
3/5	A-2※	岩手県	All Night Total amusement GLARE	北上市藤沢20-35	0197-61-3707	丹 康雄
関東エリア						
1/8	B-4	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル 2F	043-255-3257	宮澤 忍
1/16	B-4	千葉県	ゲームチャリオット 辰巳店	市原市市原500-1	0436-41-9211	木村 定史
1/22	B-1	茨城県	桜の牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3	029-244-9900	柴田 和則
1/23	B-4※	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	千葉市稲毛区六方町52-2	043-304-8880	椿本 欣志
1/29	B-1	茨城県	AGスクエア つくば店	つくば市苅間281-1	029-851-1506	石引 正徳
1/30	B-6	神奈川県	クラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29 大録天ビル	045-547-1199	清水 研
2/5	B-6	神奈川県	ハイテクランドセガ 三ツ境	横浜市瀬谷区三ツ境5-5 グレートヒル三ツ境 1F	045-365-5375	戸部 正彦
2/6	B-1※	茨城県	GAME CAP	北相馬郡藤代町谷中240-2	0297-83-5722	井上 豊久
2/6	B-3	群馬県	エクシブワールド byセガ	藤岡市上大塚313	0274-22-8110	今井 智紀
2/11	B-6	神奈川県	クラブセガ新杉田	横浜市磯子区杉田1-1-1 らびすた新杉田 2F	045-772-8230	津田 健人
2/20	B-3	群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	0270-32-9775	村上 明里
2/20	B-6※	神奈川県	パンピアード横浜	横浜市西区南幸1-5-24 相鉄ビル 1F	045-311-8324	田川 和彦
2/27	B-3※	群馬県	セガワールド前橋	前橋市関根町363	027-231-1109	川島 孝志
3/5	B-5	神奈川県	シルクハット本厚木	厚木市中町2-4-13 本厚木駅前ビル	046-297-0261	徳田 諭
3/6	B-2	栃木県	ファンタジーパーク	那須郡西那須野町2区町352-7	0287-37-5137	松本 靖志
3/12	B-2	栃木県	アメリカンビレッジトライサム	小山市喜沢1475 アメリカンビレッジ 2F	0285-23-4416	末廣 弘二
3/13	B-5	神奈川県	サミーズストリート156相模大野店	相模原市相模大野3-13-2 J-SPARKビル 2F	042-741-8195	村崎 節
3/19	B-5	神奈川県	セガワールド西鶴間	大和市西鶴間1-17-6	046-276-7766	八木下 剛
3/20	B-2	埼玉県	ゲームモアイ 上尾店	上尾市大字平塚字松原2518 マルエツショッピングセンター内	048-771-1612	高橋 顕
3/26	B-2※	埼玉県	げーむｉらんど　こころ	岩槻市城町1-7-43 アトラスシティビル	048-757-0994	山田 勝利
3/27	B-5※	神奈川県	ゲームインファンファン 本厚木店	厚木市中町2-1-6	046-294-0166	森田 崇司
東京エリア						
1/9	C-3	東京都	池袋カーニバルプラザ	豊島区西池袋1-21-13 ナンバンビル 1F	03-3986-2060	関口 哲生
1/16	C-3	東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 高橋ビル 1F	03-3558-9766	松田 泰明
1/23	C-3	東京都	赤羽ニューオリンピア	北区赤羽2-10-5	03-3598-0205	佐藤 方施
1/29	C-1	東京都	ゲームエスパス日拓	新宿区歌舞伎町1-21-3 日拓ビル	03-3205-8855	竹ノ内 尚
1/30	C-3※	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	内藤 寛之
2/5	C-1	東京都	AMUSUMENT JASPA	板橋区仲宿64-4 ミヨシヤビル 2F	03-3964-3008	渋谷 守
2/6	C-1	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館 2F～3F	042-365-2591	山縣 裕也
2/12	C-1※	東京都	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島 圭祐
2/19	C-4	東京都	セガ河辺	青梅市河辺町10-10-1	0428-24-5672	鈴木 和博
2/27	C-4	東京都	セガワールドパルテノス	多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0551	永見 圭一郎
3/5	C-2	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12 三元ビル 1F	03-5486-6994	岡部 雅之
3/6	C-4※	東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	042-724-3678	山岸 勇
3/12	C-2	東京都	セガ フラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	片岡 剛之
3/20	C-2※	東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館 1F	03-3409-4737	石川 恵一
中部エリア						
1/8	D-5	愛知県	セガデポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ZXAビル	052-222-3920	菊池 吉記
1/9	D-1	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	吉田 健智
1/15	D-1	新潟県	エリナ	西蒲原郡岩室村津雲田640	0256-82-4541	小川 一郎
1/23	D-1	新潟県	セガワールドマリンフェスタ	新潟市万代3-1-1 ミナミプラザ 2F	025-241-2249	北 成人
1/23	D-2	長野県	GONDO +1	長野市権堂町2259	026-237-5783	高橋 卓馬
1/23	D-5	愛知県	ADXマミー半田店	半田市州の崎町2-188	0569-29-3388	阿知波 克成
1/29	D-1※	新潟県	アミューズメントステージポピー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	鶴巻 雄一
1/29	D-5※	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	田中 勝
1/30	D-2	富山県	セガワールド豊田	富山市豊田町1-12-22	076-444-9333	山崎 朝樹
1/30	D-6	愛知県	マジカルストリートセガ	名古屋市守山区西島町110 コンコルドビル 2F	052-796-3773	新井 健三
2/5	D-6	愛知県	アミューズメントパークヤマト	名古屋市北区楠木あじま3丁目801	052-902-8885	吉川 智之
2/6	D-2	岐阜県	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	0577-35-5077	井上 謙吾
2/11	D-2※	長野県	セガワールドエデン	塩尻市広丘野村1526-1	0263-52-8791	柏木 宣人
2/19	D-6	愛知県	GAME COLLEGEⅡ	名古屋市西区上小田井1-38-2	052-503-1567	蜷川 正巳
2/20	D-3	静岡県	サンセイブ城北店	浜松市城北1-3-16 野沢マンション 1F	053-471-9800	阿部 勝
2/26	D-3	愛知県	セガワールド飯村	豊橋市飯村町字西山25-121	0532-66-1001	長谷川 聡
2/27	D-6※	愛知県	セガワールド春日井	春日井市岩野町4180	0568-89-3081	川口 明
3/5	D-4	愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	0567-22-2522	武村 康裕
3/12	D-4	三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	0593-32-9988	吉岡 道宏
3/13	D-4	福井県	セガワールド武生	武生市新町3-13-4	0778-21-1675	田中 俊之
3/13	D-3※	静岡県	アミューズメント Bee-Bee	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	平澤 直樹
3/19	D-4※	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	岐阜市宇佐南3-7-5	058-274-3291	山越 剛志
近畿エリア						
1/9	E-2	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161	津川 鈴之助
1/15	E-2	大阪府	ゲームプラザ OKAⅢ	高槻市城北町2-11-2	072-671-5123	横畠 真一
1/22	E-2	大阪府	タウンスポットⅡ	高槻市西冠3-1-3	072-675-8530	堀井 利明
1/23	E-6	兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	重本 篤志
1/29	E-2※	大阪府	コスミックプラザABC	寝屋川市早子町18-14 2F	072-823-1160	二反田 裕之
1/30	E-1	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46 ジョイ下鴨	075-712-4367	原 宣央
1/30	E-6	兵庫県	プレイステーションネーブル 西宮店	西宮市両度町6-10 両度ビル 1F	0798-65-5833	川地 大介

早くも本命&対抗が確定!? 前回の覇者“朱雀”たちに注目!!

『VF4 FT』では、だれもが認める大本命チームが誕生。言わずと知れた“バーチャ神”「ちび太（リオン）」に、前回の「闘劇」で準々決勝から9タテという快挙で優勝を果たした“朱雀”「ジン（カゲ）」、さらには3Dでも“神”レベルまで達しつつある“魔神”「ヌキ（アオイ）」という超豪華面子によるチームが参戦を表明したのだ。キーマンはやはり闘劇2004覇者の一人「ジン」。今年はセガオフィシャルの全国大会「お手並み拝見4」でも優勝を飾るなど、華々しい活躍をしており、今では“神”をも凌駕せんとする“拳王”としての風格が漂う。ちなみに、先日リニューアルオープンしたクラブ セガ 新宿西口（旧西スポ）にて、「まあ、周りも強いんで大丈夫でしょ？」と余裕あふれる力強いコメントを口にしていた。

対抗となるのは、今最も“強い”男「ふ～ど（リオン）」＋前回大会覇者の一人“朱雀”「いのっち（アキラ）」＋若手実力派カゲ使い「こえど」という、強さあふれるチーム。特に「ふ～ど」&「いのっち」の2トップは抜群の安定度と破壊力を誇り、2004年9月に開催された「アナザービートライブカップ」同様、“Rise of Youth（若手の台頭）”が再現される可能性は十分ある。

これに続くチームとしては、一流ブランドの【太鼓部屋】が目を引く。“帝王”「ホームステイアキラ（アキラ）」を中心に、ファンタジー担当の“豪傑”「大須晶（アキラ）」＋モラル担当の“忍将”「養老影（カゲ）」と、バランスも秀逸。チーム内同キャラが禁止なため、どちらかのアキラ使いがサブキャラを使うことになるわけだが、「ホームステイアキラ」のラウ、「大須晶」のサラやウルフなど、彼らはサブキャラの危険度にまで定評があるので、デメリットにはならないだろう。

また、第1回覇者の【モラリスト】からは「つちくも（パイ）」が独立。ベテランの「矢永（シュン）」&「マスク（ジャッキー）」と共にチームを組み、再度頂点を狙う。その【モラリスト】を前回敗退に追いやった【一人用】からは、“西口の守護神”の異名を持つ「悶吉（ベネッサ）」が独立。「甲府メガネ」&「悪魔パイ（パイ）」という、これまた個性的な面子を誘い、一波乱起こそうと画策しているようだ。

ほかにも、現在なりを潜めているタイトルホルダーたちの動向に注目したい。“大覇王”「南アキラ（アキラ）」に“闘魂”「拝人（ジャッキー）」、第3の“朱雀”「チェムル（ウルフ）」などの強豪が、果たして闘劇'05の舞台にどう絡んでくるのか非常に気になるところだ。

COLUMN
『VF4 FT』キャラ情勢

最強キャラと目されているのはやはり打撃による攻撃力に秀でたアキラ。だが、ここ最近になってきて、アキラのあわや独走、という状況にカゲが待ったを掛けてきている。リングアウトとK.O.が同時に狙える弧円落に、地味ながらも高性能な技の数々が強さの秘訣。『VF4 FT』になって、多少性能は落ちたものの、『VF4』で猛威を振るった岩颪破が復活したこともあり、評価が上がってきた。実際、大会結果を見てみると、アキラよりもカゲの方が結果を出していることが多いようだ。闘劇2004の覇者、「ジン」の9タテも記憶に新しい。

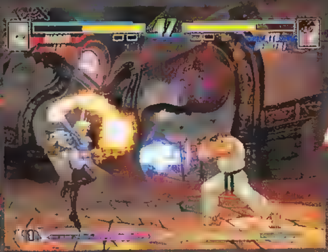
新Ver.がリリースされるたびにマイルド調整される本作だが、そんな中、カゲはマイルド調整の波からうまく逃れ、その結果として相対的に評価が上がってきたように思える。その辺りの忍びっぷりは、まさに忍者といったところだろうか!?

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	TEL	担当者
2/5	E-1	京都府	スーパーヒーロー山科	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	075-502-5765	奈良 孝志
2/6	E-5	大阪府	星狩物語 岸和田店	岸和田市作才町1047	0724-32-3841	畑山 将寛
2/6	E-6※	兵庫県	デジャ・ヴ 神戸店	神戸市中央区東川崎町1-5-7 エコールマリンビル B1	078-366-3811	土居 敏郎
2/11	E-1	滋賀県	アミューズメントスペース ガオラ	草津市野路町2135-1	075-561-0210	柴原 信博
2/19	E-5※	奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	西野 正弘
2/20	E-1※	滋賀県	アミューズメントジャングル瀬田店	大津市大萱一丁目15-34タイコービル	077-543-7040	田中 大輔
2/27	E-4	大阪府	ゲームスペース ペガス	大阪市北区天神橋4-12-24	06-6351-2889	長野 繁寛
3/5	E-3	大阪府	セガワールドアポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル 3F	06-6647-0716	秋川 典彦
3/5	E-4	大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3	06-6785-0009	長野 繁寛
3/12	E-4※	大阪府	プレイステーションネーブル	吹田市豊津町9-15 日本興業ビル 1F	06-6337-1188	川地 大介
3/13	E-3	大阪府	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	菊地 政行
3/27	E-3※	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	堺市百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	畑山 将寛
1/15	F-2	山口県	ゲームスポットSPEED	下松市生野屋南3-2-5	0833-45-2828	中野 惠太郎
1/22	F-2	広島県	広島ギーゴ	広島市中区本通3-5 せらかく本通ビル	082-541-6345	加藤 剛
1/29	F-2	広島県	アミパラTOYO	広島市中区流川1-15	082-249-8026	今西 範好
2/5	F-2※	広島県	アミパラ広島	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	藤井 武
3/6	F-1	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市見日町633	0858-23-5255	嶋田 康隆
3/12	F-1	高知県	アミュージアム 高知店	高知市介良乙317-1 パワーセンター内	088-860-7778	杉本 幸三
3/19	F-1	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 睦公
3/27	F-1※	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島 幸次郎
1/9	G-3	沖縄県	アミューズメントベガ	那覇市泊2-4-4 伝統警備ビル	098-866-6255	大田 潤
1/15	G-3	沖縄県	ハイテクセガ北谷プラザ	中頭郡北谷町美浜3-6-7	098-936-7904	山城 淳一
1/22	G-3※	沖縄県	ゲームインナハ	那覇市牧志3-2-1	098-863-1376	宮城 義浩
1/30	G-1	福岡県	遊道楽 和白店	福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0990	牟田 周平
2/6	G-1	福岡県	遊道楽一番街1号店	久留米市東町33-5 フタマタビル B1	0942-30-8300	岡田 浩紀
2/20	G-1※	福岡県	ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	山崎 敦
2/26	G-2	長崎県	ゲームランド松山	長崎市松山町6-9 朝長ビル 1F	095-846-2693	吉田 研太郎
3/6	G-2	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光春
3/13	G-2※	熊本県	セガワールド白山	熊本市九品寺6-3-36	096-372-2005	前原 利広

CAPCOM FIGHTING Jam

(カプコン)

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本戦出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



勝ち抜け!! エリア選抜

『CAPCOM FIGHTING Jam』の店舗予選を勝ち抜くと、リスト中の「エリア」欄の番号が同じ店舗の代表チームたちと、エリア選抜大会を行なうことになる。右の表を例にすると、アミューズメントパーク ジアス上大岡店、セブンアイランド、Gamer's VISIONは同じ地区。そして、エリア番号の横に「※」が付いているGamer's VISIONが、エリア選抜大会の開催される店舗だ。このエリア選抜大会を勝ち抜いて、初めて本選への出場が決定する。なお、エリア選抜大会が行なわれている店舗でも、予選は同日に開催される。

CAPCOM FIGHTING Jam 関東エリアの場合

日程	エリア	都道府県	店舗
3/19	B-7	神奈川県	アミューズメントパーク ジアス上大岡店
3/20	B-7	神奈川県	セブンアイランド
3/27	B-7※	神奈川県	Gamer's VISION

2on2について

今大会から導入される2on2を採用している『CAPCOM FIGHTING Jam』と『SFⅢ 3rd』は、どちらもキャラの相性差が大きく、それが勝敗を左右しうるゲーム。パートナー選びは非常に重要なので、慎重にいきたいところ[illegible]

レギュレーションに[illegible]てみると、どちらのタイトルも、[illegible]ーム内での同キャラ使用は禁止となっている。[illegible]れてきた『SFⅢ [illegible]』はまだしも、稼働からまだ日が浅い『CAPCOM FIGHTING Jam』ではどのようなチーム編成にするかが悩みどころだ。二人で計4キャラ使うことになるので、組み合わせもぼう大だ。

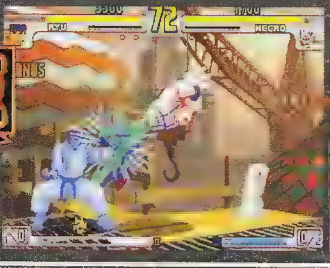
また、『SFⅢ 3rd』について言及してみると、このタイトルは展開が非常に早いということが挙げられる。従って大会では、勢いに乗ったプレイヤーが波乱を起こすことがありうる。第1回闘劇の準決勝、決勝という大舞台で、まさかの6タテを達成した「いづ(まこと)」はいまだ記憶に新しい。こうしたタイトルでは、勢いに乗りやすいキャラ(orプレイヤー)を相方に選ぶのも、ときには必要なのかもしれない。

日程	エリア	都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当者
1/10	A-3	宮城県	ゲームパラダイス バインズ	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 松森プラザ	022-374-4781	増田 仁
1/16	A-2※	青森県	ファイターズK'ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル	0178-24-9911	中山 悠佑
1/23	A-3※	宮城県	プレイランド エフワン	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル B1	022-261-5782	高橋 宏明
2/13	A-1※	北海道	ゲーム41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツビル 1F	011-751-9772	佐藤 昌信
1/8	B-4	埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	049-222-8839	新井 敏貴
1/15	B-4※	埼玉県	マグマックス	川越市脇田町7-2 山二ビル B1	049-227-7515	新井 敏貴
1/16	B-6	千葉県	アミューズメントアルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル 2F	047-478-1563	山本 源太郎
1/23	B-5	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533	兼岡 修一
1/29	B-6※	千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	峯木 良広
2/5	B-1※	茨城県	アーバンスクエアアイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 2F～3F	029-302-0881	富田 直人
2/12	B-2※	栃木県	ゲームスペース A-7	宇都宮市東宿郷6-2-1	028-636-6140	遠藤 則彦
2/19	B-3※	群馬県	ルパン122	邑楽町中野1593	0276-88-7510	本間 一正
2/19	B-5※	千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0476-23-2591	柏木 裕康
2/20	B-8	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16	045-912-6111	中村 友祐
2/27	B-8※	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48	046-266-4811	柴田 忠剛
3/19	B-7	神奈川県	アミューズメントパーク ジアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28 赤い風船ビル 1F	045-847-4780	谷 玄剛
3/20	B-7	神奈川県	セブンアイランド	横浜市西区南幸1-5-29	045-314-2205	今井 智仁
3/27	B-7※	神奈川県	Gamer's VISION	横浜市西区戸部本町39-11 今井ビル201	045-321-7586	今井 恵介
1/29	C-3	東京都	TRF@中野ブロードウェイ	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ 4F 412-2	03-3389-7166	長山 義貴
2/12	C-3※	東京都	SPOT21	新宿区西新宿1-15-4 オムニクスビル 1F	03-3343-0010	市来 直毅
2/20	C-2	東京都	セガ河辺	青梅市河辺町10-10-1	0428-24-5672	鈴木 和博
2/27	C-2※	東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館 2F～3F	042-365-2591	山縣 裕也
3/6	C-1	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 新宿サンパークビル本館 1F	03-3352-5489	大塚 友樹
3/13	C-1※	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～3F	03-5330-8595	七村 秀寿
1/16	D-6	愛知県	おもしろランドAHAHA	西春日井郡清洲町一場1240	052-401-6013	松家 寿生
1/23	D-4※	長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434	金澤 政雄
1/29	D-6※	三重県	セガワールドサウスウエスト	津市高茶屋小森町字瓦ヶ野4077-1	059-235-0200	山下 孝司
2/5	D-5	静岡県	プレイハーツ 浅羽店	磐田郡浅羽町湊944	0538-23-8293	高橋 一行
2/6	D-5※	静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	054-643-7796	村松 敬保
2/27	D-2	新潟県	セガワールドマリンフェスタ	新潟市万代3-1-1 ミナミプラザ 2F	025-241-2249	北 成人
3/5	D-2※	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1 2F	025-362-6871	本間 誠規
3/5	D-3	福井県	セガアリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	久保 健一
3/6	D-3※	富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋 成保
3/26	D-1※	新潟県	アミューズメントパーク空島 十日町店	十日町市字上島丑735-1 妻有ショッピングセンター内	0257-52-0232	瀧沢 勝
1/10	E-4	兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	重本 篤志
1/15	E-4※	兵庫県	遊SPACE マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル 1F～2F	078-265-5100	山本 卓司

日程	エリア	都道府県	店舗	住所	電話番号	担当者
2/11	E-2	大阪府	セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999	土屋 光彦
2/12	E-1	京都府	スターダスト	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	075-251-5603	上田 治一郎
2/12	E-2	大阪府	タウンスポットII	高槻市西冠3-1-3	072-675-8530	堀井 利明
2/13	E-1	京都府	ゲームスペース プラニー	宇治市広野町西裏100	0774-43-9030	吉澤 光明
2/19	E-2※	大阪府	チャレンジャー 追手門店	茨木市西安威1-5-21	072-643-4444	三鳥 拓也
2/20	E-1※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル 2F～3F	075-251-2323	谷口 幸一
3/6	E-3	大阪府	チャレンジャーアババ 天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	06-6357-6677	新明 志郎
3/20	E-3※	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	06-6645-7692	市道 克己
2/19	F-2	広島県	西条プラザゲームコーナー	東広島市西条西本町28-30 西条プラザ 2F	0824-23-4130	平木 影
2/20	F-1	岡山県	ゲームイン ピース	岡山市倉田625-2	086-274-8696	粕井 良和
2/20	F-2	広島県	ハイテクセガミス2	広島市中区大手町1-4-1 河内ビル	082-243-0910	仲間 洋
2/26	F-1※	岡山県	アミパラ ウェルカム店	岡山市表町2-6-40	086-221-8833	中尾 和三
2/27	F-2※	山口県	ゲームスポットSPEED	下松市生野屋南3-2-5	0833-45-2828	中野 恵太郎
3/6	G-1	福岡県	遊道楽 御井町店	久留米市御井町1690-4	0942-44-7795	西村 朗
3/12	G-1※	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	柴田 秀臣
3/26	G-2	長崎県	ゲームランド松山	長崎市松山町6-9 朝長ビル 1F	095-846-2693	吉田 研太郎
3/27	G-2※	大分県	Dream World	大分市大在中央2-8-3	097-593-5224	長野 光春

オールスター作品ならではの群雄割拠に期待！

さまざまなカプコンタイトルを集めた本作だけに、闘劇'05では多くのプレイヤーの参戦が期待される。すでに闘劇2004における『ヴァンパイアセイヴァー』の覇者「ハイタニ」や、『カプエス2』優勝チームメンバーの「マゴ」、また、『GGXX #RELOAD』準優勝チームメンバー「ネモ」などが、闘劇'05に向けて始動しているようだ。ほかにも、『KOF』シリーズ、『サムライスピリッツゼロ』などをやり込んでいたプレイヤーたちの中にも、闘劇'05参加を狙って練習しているプレイヤーは多いようだ。



STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE

（カプコン）

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本戦出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

『STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE』の店舗予選を勝ち抜くと、リスト中の「エリア」欄の番号が同じ店舗の代表チームたちと、エリア選抜大会を行なうことになる。右の表を例にすると、セブンアイランド、ゲームプラザ ニューヨーク大船、Gamer's VISIONは同じ地区。そして、エリア番号の横に「※」が付いているGamer's VISIONが、エリア選抜大会の開催される店舗だ。このエリア選抜大会を勝ち抜いて、初めて本選への出場が決定する。なお、エリア選抜大会が行なわれる店舗でも、予選が同日に開催される。

STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE 関東エリアの場合

日程	エリア	都道府県	店舗
2/19	B-4	神奈川県	セブンアイランド
2/20	B-4	神奈川県	ゲームプラザ ニューヨーク大船
2/26	B-4※	神奈川県	Gamer's VISION

日程	エリア	都道府県	店舗	住所	電話番号	担当者
1/16	A-2	宮城県	ゲームパラダイス パインズ	仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 松森プラザ	022-374-4781	増田 仁
1/22	A-2	福島県	ナムコランドイオンタウン郡山店	郡山市松木町2-88 イオンタウン郡山内	024-943-2715	紺野 敏行
1/30	A-2※	宮城県	プレイランド エフワン	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル B1	022-261-5782	高橋 宏明
2/6	A-1※	岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	019-623-2562	佐々木 智之
1/15	B-3	千葉県	ゲームチャリオット 姉崎店	市原市姉崎487-3	0436-60-1508	石川 敬成
1/29	B-2	群馬県	セガワールド桐生	桐生市広沢町六丁目字龍戸185-1	0277-55-0466	浅海 真樹
1/30	B-2	埼玉県	GAME INN USA	越谷市袋山1204-1	048-979-2134	坂上 雅章
1/30	B-3	千葉県	メッセ102四街道	四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F	043-424-6070	俵 和秀
2/5	B-2	群馬県	ルパン122	邑楽町中野1593	0276-88-7510	本間 一正
2/6	B-2※	埼玉県	PLABO上尾店	上尾市柏座1-13-20 上尾ウエストビル 2F	048-776-4379	須永 博一
2/6	B-3※	千葉県	アミューズメントアルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル 2F	047-478-1563	山本 源太郎
2/19	B-4	神奈川県	セブンアイランド	横浜市西区南幸1-5-29	045-314-2205	今井 智仁
2/20	B-4	神奈川県	ゲームプラザ ニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	0467-44-0027	塚本 聡
2/26	B-4※	神奈川県	Gamer's VISION	横浜市西区戸部本町39-11 今井ビル201	045-321-7586	今井 恵介
3/26	B-1※	茨城県	GAME PADDOCK +1	猿島郡総和町小堤1916-1	0280-98-5161	加藤 誠
1/16	C-5※	東京都	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島 圭祐
3/6	C-2※	東京都	セガ上野バセラ	台東区上野2-14-30 SAビル 1F～3F	03-3832-8002	矢島 忠
3/20	C-3※	東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	042-724-3678	山岸 勇
3/21	C-1※	東京都	ゲームラビリンス	練馬区北町2-36-24	03-3935-8022	石井 聡
3/27	C-4※	東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 高橋ビル 1F	03-3558-9766	松田 泰明
1/15	D-5	三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	0593-32-9988	吉岡 道宏
1/22	D-3	岐阜県	ゲームサファリ 穂積店	本巣郡穂積町馬場小城町1-93	058-326-6537	平井 伸介
1/23	D-5	愛知県	GAME COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	0561-61-1439	岡本 健三郎
1/30	D-5※	愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	田中 勝
2/5	D-1	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	柏崎市西田尻頭無515	0257-21-0882	大橋 正臣
2/6	D-1※	新潟県	アミュージアム 上越店	上越市下門前桑島810-10	025-545-2608	片桐 康二
2/12	D-2	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1 2F	025-362-6871	本間 誠規
2/13	D-2※	新潟県	ゲームセンター GLAD	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737	植村 透
3/5	D-3	富山県	アミューズランド ガディス	高岡市下関6-1 高岡ステーションデパート内	0766-24-3555	高畑 広宣
3/5	D-6	長野県	ゲームステーションパロ 諏訪店	諏訪市沖田5-18 ステーションパーク内	0266-82-2900	今井 孝彦
3/6	D-6※	長野県	レイディビートル	松本市中央1-8-20 五幸パーキングプラザ 2F	0263-39-4010	齋藤 健吾
3/12	D-3※	福井県	セガワールド舞屋	福井市舞屋町16-6-1	0776-34-8150	才木 浩
3/12	D-4	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	山本 真希
3/13	D-4※	静岡県	セガワールド静岡豊田町	静岡市豊田3-258-1	054-289-3122	桜川 信之
1/16	E-1	兵庫県	遊SPACE サイバー	加古川市加古川町平野250	0794-20-9333	柴野 欣一
1/22	E-1	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46 ジョイ下鴨	075-712-4367	原 宣央
1/30	E-1	滋賀県	アミューズメントジャングル南草津店	草津市野路1-4-1	077-565-6404	中谷 拓也
2/6	E-1※	京都府	neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル 2F～3F	075-251-2323	谷口 幸一
2/19	E-2	大阪府	アミュージアムよしもと店	大阪市中央区難波千日前12-35 SWINGヨシモトビル 1F	06-6641-7033	藤本 貴博
2/20	E-2	大阪府	ゲームスペース ベガス	大阪市北区天神橋4-12-24	06-6351-2889	長野 繁實
2/26	E-2	大阪府	プレイステーションネーブル	吹田市豊津町9-15 日本興業ビル 1F	06-6337-1188	川地 大介
2/27	E-2※	大阪府	リブロス 高槻店	高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	南本 健
3/6	E-3	和歌山県	JOYJOY PLAZA	田辺市東山1-5-1 オーシティー 1F	0739-24-0417	畑中 一夫
3/12	E-3	大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21	06-6352-3007	松井 力
3/13	E-3※	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	073-431-2280	秋山 礼
1/10	F-3※	徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2番町18-6	088-653-4758	高橋 京平
2/6	F-2※	山口県	アミューズメントパーク ステップ	防府市中央町1-3本村店舗	0835-38-6738	藤井 昌博

完全無欠の前回覇者を倒すのはだれだ！！

闘劇2004は「全知全能」（ラオウ・メスター・スペルマスター」）の優勝であった。今大会では、その優勝チームの一人「メスター」が、前大会で見事ベスト4進出を果たした強豪「ボス」とチームを組んで参戦とのこと。「メスター」は今回もユンを使用、しかし相方の「ボス」はキャラクターをヤンからまことに変えての参戦らしい。もはや闘劇では恒例（？）になりつつあるまことの大爆発、今回は氏によって起こされるのか興味深い。

また、2D格闘ゲームの絶対にして唯一神「ウメハラ」の出場も期待される。氏に関しては、あの格闘ゲーム界のサラブレッド「ヌキ」がチームに誘っているという噂もあり、結成が実現されたらその注目度たるや語るにおよばない。ほかにもアメリカで開催された大規模な格闘ゲームの大会『EVOLUTION』で2連覇を達成した「KO（ユン）」にも注目。「ボス」と袂を分かった今回のパートナーが気になるところ。

結果的に関東系プレーヤーの活躍が目立った闘劇2004。闘劇'05では、彼らの牙城を崩すプレーヤーの登場にも期待したい。

ここで海外枠の選手についても触れてみよう。闘劇2004での活躍が今も記憶に新しい「pyrolee（ユン）」、2004年8月にアメリカで開催された「EVO2K4」における、「ウメハラ」との接戦で感動を呼んだ「Justin Wong（春麗）」、圧倒的なまでの人間性能の高さを誇る「Ricky Ortiz（春麗）」らがチームを組んでくるとなれば、闘劇'05で、海外勢が上位に食い込んでくることも十分予想される。

まだまだ勢いさめやらぬ本作。闘劇'05でも目が離せないタイトルになりそうだ。

COLUMN

『SFⅢ 3rd STRIKE』キャラ情勢

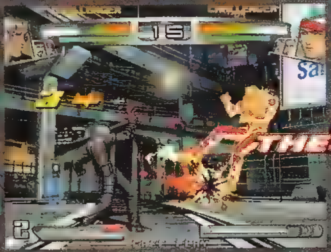
やはり注目は三強と目されるケン、ユン、春麗だ。だが、お互いに得意キャラと苦手キャラが居て、うまく三つ巴になっている。さらに、まことと、ダッドリー、ユリアンは爆発力は三強よりも上といわれており、ますます情勢は混迷を極める。これにブロッキングが加わることで、だれが勝ってもおかしくない一触触発の状況になっている。

2/11	F-1	島根県	ゲームスポットハロウイン	出雲市渡橋町985-3	0853-23-0731	藤原 唯
2/12	F-1	広島県	アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19 山手電気内	0824-24-4747	上野 敦明
2/13	F-1	広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA店 5F	082-568-4791	佐古 直也
2/27	F-1※	広島県	広島ギーゴ	広島市中区本通3-5 せらかく本通ビル	082-541-6345	加藤 剛
2/5	G-4※	鹿児島県	スーパーゲーム・チャレンジ	鹿児島市中央町22-4 川北ビル 1F	099-258-7865	坂口 信友
2/12	G-5	沖縄県	ハイテクセガ北谷プラザ	中頭郡北谷町美浜3-6-7	098-936-7904	山城 淳一
2/13	G-3	熊本県	セガワールド白山	熊本市九品寺6-3-36	096-372-2005	前原 利広
2/13	G-5※	沖縄県	ゲームインナハⅡ	那覇市松尾2-22-19	098-861-8361	宮城 義浩
2/19	G-3※	熊本県	セガ・マーヒィー	熊本市春日3-15-1 熊本駅ビル フレスタ商店街	096-351-6229	浜田 幸治
2/19	G-1	大分県	ブレイハードファイブオー 別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	0977-25-7812	立石 辰夫
2/27	G-1	福岡県	遊道楽 御井町店	久留米市御井町1690-4	0942-44-7795	西村 朗
3/6	G-1	福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1F〜3F	092-724-5971	下山 優樹
3/13	G-1※	福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	092-731-0052	柴田 秀臣
3/13	G-2	福岡県	アミューズメントスペース MAHODO	北九州市八幡西区折尾1-12-14 折尾中央ビル 1F	093-695-0632	下川 信介
3/20	G-2※	福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7 パーラー OPA内	093-952-2304	荒井 誠

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

(SNKプレイモア／サミー)

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日予備予選枠数	海外枠数	本戦出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



個人戦について

一対一での勝負となる個人戦。やはり使用するキャラクターの相性が重要になってくるだろう。『KOF NEOWAVE』は発売から時間もたっているので、ある程度のキャラ情勢は固まっている。その上、一人で3キャラ使用できるので、ある程度のフォローが効くのが救い。

だが、稼働からまだ間が無い『鉄拳5』においては、やり込み、知識の差が顕著に出ることだろう。しかもタイムリリースキャラを含め、30近くものキャラが存在するため、一発勝負の大会では、使用者の少ないキャラ(研究され尽くされていないキャラ)が台風の目になる可能性が十分ある。この現状を踏まえて、どのように仕上げていくかが課題となるだろう。

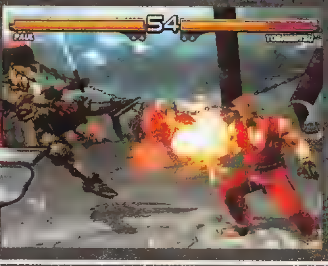
激戦必死の闘劇予選！注目すべきプレイヤーは?

まず注目プレイヤーの筆頭といえば、『KOF』シリーズ全編を通してトップクラスの実力を持つ、第1回闘劇覇者の「大御所」だろう。また、AW-NETの総合戦績ランキングでトップ争いを繰り広げる「真田」や、『GGXX #RELOAD』との二冠を狙う「ネモ」、前大会で本戦出場の「極限堂」や優勝候補筆頭だった「書記」、本作になってめきめき頭角を現してきた「ドリラー」など、人気のシリーズだけにプレイヤー層が非常に厚く、注目するべきところも多い。

関西では、総合戦績で上位争いをしている「かおる」が気になるところ。参戦すれば、予選通過はもちろん、本選で「かおる」VS.関東のプレイヤーなど、白熱した試合が見られるかも。ほかにも連勝記録ランキングで脅威の752連勝を達成した「ウー」など、強豪がそろっている。

また、北海道勢も注目。闘劇2004でベスト8の「かすみLOVE」や、総合戦績ランキングで上位に位置する「ハラ」が参戦したとすれば、北海道枠で一体だれが切符を手にするのか!? 激戦が繰り広げられることは間違いないだろう。

日程	都道府県	店舗	住所	電話番号	担当者
2/13	福島県	ネバーランド	郡山市中町7-16 安積野ビル 1F〜2F	024-921-7010	堀川 良
2/20	宮城県	プレイランド エフワン	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビル B1	022-261-5782	高橋 宏明
2/26	北海道	MAXIM HERO	札幌市北区北6条西6丁目 JR高架下	011-219-2855	冨田 恭弘
3/6	北海道	ゲーム41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツビル 1F	011-751-9772	佐藤 昌信
1/10	千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	峯木 良広
1/16	神奈川県	アミューズメントパーク ジアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28 赤い風船ビル 1F	045-847-4780	谷 玄剛
1/22	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	千葉市稲毛区六方町52-2	043-304-8880	橋本 欣志
1/30	群馬県	アミュージアム 前橋店	前橋市国領町2-200-6	027-237-4234	税山 俊雄
2/13	神奈川県	ゲームスタジオ ウィック	相模原市鹿沼台2-23-7 エトーワール鹿沼台 1F	042-776-2530	荻原 龍也
2/20	神奈川県	ハイテクランドセガ 三ツ境	横浜市瀬谷区三ツ境5-5 グレートヒル三ツ境 1F	045-365-5375	戸部 正彦
2/27	千葉県	ゲームチャリオット 船橋店	船橋市藤原5-6-7 日野ビル 2F	047-429-0406	田中 秦一郎
3/12	茨城県	GAME PADDOCK +1	猿島郡総和町小堤1916-1	0280-98-5161	加藤 誠
3/26	茨城県	アーバンスクエアアイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 2F〜3F	029-302-0881	富田 直人
1/8	東京都	TRF@中野ブロードウェイ	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ 4F 412-2	03-3389-7166	長山 義貴
1/9	東京都	セガワールドパルテノス	多摩市落合1-1040 丘の上パティオ	042-389-0551	永見 圭一郎
2/6	東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 サトービル	03-5256-8123	西村 政行
2/13	東京都	石神井公園駅前センター	練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F	03-5393-6284	桜井 淳
3/5	東京都	SPOT21	新宿区西新宿1-15-4 オムニクスビル 1F	03-3343-0010	市来 直毅
3/20	東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 高橋ビル 1F	03-3558-9766	松田 泰明
3/27	東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1〜3F	03-5330-8595	七村 秀寿
1/15	愛知県	ユーファクトリー 豊明店	豊明市三崎町丸の内1-7	0562-92-9262	武井 俊浩
1/16	長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434	金澤 政雄
1/22	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1	025-544-5376	季村 正人
1/23	三重県	セガワールドサウスウエスト	津市高茶屋小森町字瓦ヶ野4077-1	059-235-0200	山下 孝司
1/30	愛知県	GAME COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	0561-61-1439	岡本 健三郎
2/5	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1 2F	025-362-6871	本間 誠規
2/6	愛知県	おもしろランドAHAHA	西春日井郡清洲町一場1240	052-401-6013	松家 寿生
2/11	愛知県	WAVE田原店	田原市神戸町大坪152-1	0531-22-7333	鈴木 大介
2/16	愛知県	プラスアルファ	名古屋市名東区新宿1-25	052-702-5641	加藤 佳則
2/19	愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 萬松寺駐車場ビル 1F〜2F	052-249-3507	荻 篤
2/20	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	吉田 健智
2/27	静岡県	アミューズメント Bee-Bee	田方郡函南町間宮433-1	055-979-6464	平澤 直樹
3/6	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	高橋 知歌
3/20	福井県	セガワールド武生	武生市新町3-13-4	0778-21-1675	田中 俊之
3/26	富山県	アミューズランド ガディス	高岡市下関6-1 高岡ステーションデパート内	0766-24-3555	高畑 広宣
1/16	大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3	06-6785-0009	長野 繁寛
1/29	大阪府	チャレンジャー 追手門店	茨木市西安威1-5-21	072-643-4444	三島 拓也
2/11	大阪府	チャレンジャーアババ 天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	06-6357-6677	新明 志郎
3/13	大阪府	プレイステーションネーブル	吹田市豊津町9-15 日本興業ビル 1F	06-6337-1188	川地 大介
3/21	兵庫県	プレイステーションネーブル 西宮店	西宮市両度町6-10 両度ビル 1F	0798-65-5833	川地 大介
3/27	京都府	スターダスト	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	075-251-5603	上田 治一郎
1/23	広島県	プロバックス JOYサンモール店	広島市中区紙屋町2-2-18 サンモール 4F	082-241-8564	小田 修次
1/29	山口県	ゲームスポットSPEED	下松市生野屋南3-2-5	0833-45-2828	中野 恵太郎
1/30	香川県	MAXPLAZA善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	0877-63-4333	山口 一也
2/6	広島県	アミパラ広島	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	藤井 武
2/12	山口県	アミューズメントパーク ステップ	防府市中央町1-3本村店舗	0835-38-6738	藤井 昌博
2/19	広島県	ハイテクセガミスズ2	広島市中区大手町1-4-1 河内ビル	082-243-0910	仲間 洋
2/27	広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	松田 実
3/5	鳥取県	スーパーヒーロー 倉吉店	倉吉市見日町633	0858-23-5255	嶋田 康隆
3/13	広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA店 5F	082-568-4791	佐古 直也
3/20	岡山県	ファンタジスタ	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島 幸次郎
3/27	広島県	ハイテクセガパドック	広島市南区松原町5-15	082-262-3335	清水 宏泰
1/10	福岡県	PLABO福岡 交通センター店	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル 7F	092-434-3721	山崎 和彦
1/23	福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7 パーラー OPA内	093-952-2304	荒井 誠
3/5	福岡県	遊道楽 和白店	福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0990	牟田 周平
3/13	沖縄県	夢咲創庫	那覇市安里2-3-6	098-861-4668	下地 一也
3/20	福岡県	遊道楽一番街1号店	久留米市東町33-5 フタマタビル B1	0942-30-8300	岡田 浩紀



鉄拳5

ナムコ

種別	予選店舗数	店舗選出数	当日 予備予選枠数	海外枠数	本戦出場合計数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

勝ち抜け!! エリア選抜

『鉄拳5』の店舗予選を勝ち抜くと、リスト中の「エリア」欄の番号が同じ店舗の代表チームたちと、エリア選抜大会を行なうことになる。右の表を例にすると、パロ札幌駅前、クラブセガ札幌、PLABO札幌店は同じ地区。そして、エリア番号の横に「※」が付いているPLABO札幌店が、エリア選抜大会の開催される店舗だ。店舗予選に加え、このエリア選抜大会を勝ち抜いて、初めて本選への出場が決定する。なお、エリア選抜大会が行なわれている店舗でも、予選は同日に開催される。

『鉄拳5』東北エリアの場合

日程	エリア	都道府県	店舗
[illegible]			
2/11	A-1	北海道	パロ札幌駅前
2/20	A-1	北海道	クラブセガ札幌
2/27	A-1※	北海道	PLABO札幌店

日程	エリア	都道府県	店舗	住所	電話番号	担当者
[illegible]						
2/11	A-1	北海道	パロ札幌駅前	札幌市北区北7条西2-7-1 ステーションパーク北口	011-737-6886	迫田 耕平
2/20	A-1	北海道	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 南興ビル内	011-512-1868	斉藤 慎
2/26	A-2	岩手県	All Night Amusement DEPTH	花巻市西宮野目13-67-6	0198-30-1650	伊藤 勝
2/27	A-1※	北海道	PLABO札幌店	札幌市中央区北5条西2-1-1 エスタ9F	011-242-0765	井上 靖久
3/6	A-2	青森県	クラブ ブルズ	上北郡六戸町大字折茂前田161-1	0176-55-4714	佐藤 幸夫
3/13	A-2※	岩手県	All Night Total amusement GLARE	北上市藤沢20-35	0197-61-3707	丹 康雄
3/20	A-3	宮城県	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	022-267-1834	阿部 智樹
3/27	A-3※	山形県	スーパーノバ天童	天童市南町1-5-26	023-656-9370	五十嵐 公平
[illegible]						
1/23	B-7	千葉県	ムー大陸 稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル 2F	043-255-3257	宮澤 忍
1/23	B-13	神奈川県	シルクハット本厚木	厚木市中町2-4-13 本厚木駅前ビル	046-297-0261	徳田 諭
1/29	B-7※	千葉県	ゲームチャリオット 六方店	千葉市稲毛区六方町52-2	043-304-8880	橋本 欣志
1/29	B-13※	神奈川県	ナムコランド平塚店	平塚市代官町33-1 OCS湘南シティ内	0463-24-1181	山下 大輔
1/30	B-6	千葉県	アミューズメントアルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル 2F	047-478-1563	山本 源太郎
1/30	B-12	神奈川県	アミューズメントパーク ジアス上大岡店	横浜市港南区上大岡西2-1-28 赤い風船ビル 1F	045-847-4780	谷 玄剛
2/6	B-6※	千葉県	PLABO花見川店	花見川区畑町2871-2-2	043-274-2922	相山 寿和
2/6	B-12※	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	沼津 信彦
2/13	B-2	栃木県	ファンタジーパーク	那須郡西那須野町2区町352-7	0287-37-5137	松本 靖志
2/13	B-4	埼玉県	マグマックス	川越市脇田町7-2 山二ビル B1	049-227-7515	新井 敏貴
2/20	B-2※	栃木県	PLABO宇都宮店	宇都宮市簗瀬町1606-1 P&Dビル	028-638-5011	阿部 健太朗
2/20	B-4	埼玉県	げーむらんど　こころ	岩槻市城町1-7-43アトラスシティビル	048-757-0994	山田 勝利
2/20	B-5	千葉県	ゲームセンター B-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	0471-44-5597	古畑 適也
2/26	B-1	茨城県	桜の牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3	029-244-9900	柴田 和則
2/26	B-4※	埼玉県	PLABO上尾店	上尾市柏座1-13-20 上尾ウエストビル 2F	048-776-4379	須永 博一
2/26	B-5※	千葉県	クラブセガ柏	柏市柏2-3-1 フーサワビル 1F	0471-64-0866	村瀬 一寛
2/27	B-14	神奈川県	Gamer's VISION	横浜市西区戸部本町39-11 今井ビル201	045-321-7586	今井 恵介
3/5	B-1※	茨城県	ナムコランド水戸店	水戸市千波町2017-1	029-241-3444	斉藤 浩
3/6	B-3	群馬県	エクシブワールド byセガ	藤岡市上大塚313	0274-22-8110	今井 昭紀
3/6	B-8	千葉県	ゲームチャリオット 船橋店	船橋市藤原5-6-7 日野ビル 2F	047-429-0406	田中 秀一郎
3/6	B-14※	神奈川県	ハマボール	横浜市西区北幸2-2-14 ハマスポーツセンター	045-320-9291	玉木 徹
3/12	B-3※	埼玉県	熊谷ナムコランド	熊谷市銀座2-97 CARPA内 1F	048-527-3675	大井 崇
3/12	B-10	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48	046-266-4811	柴田 忠嗣
3/13	B-8※	千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	鈴木 良広
3/20	B-9	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533	兼岡 修一
3/20	B-10※	神奈川県	ゲームインファンファン 本厚木店	厚木市中町2-1-6	046-294-0166	森田 兼司
3/21	B-11	神奈川県	アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16	045-912-6111	中村 友祐
3/27	B-9※	千葉県	ゲームチャリオット 辰巳店	市原市市原500-1	0436-41-9211	木村 定史
3/27	B-11※	神奈川県	パソピアード横浜	横浜市西区南幸1-5-24 相鉄ビル 1F	045-311-8324	田川 和彦
[illegible]						
2/5	C-1	東京都	ゲームエスパス日拓	新宿区歌舞伎町1-21-3 日拓ビル	03-3205-8855	竹ノ内 尚
2/11	C-4	東京都	セガ フラッパーズハウス自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	片岡 剛之
2/13	C-1※	東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 第2カグラヒルズ 1F	03-3260-7253	清宮 艶博
2/19	C-4※	東京都	GAME UFO 三軒茶屋店	世田谷区三軒茶屋2-14-12 三元ビル 1F	03-5486-6994	岡部 雅之
2/20	C-5	東京都	セガ上野バセラ	台東区上野2-14-30 SAビル 1F～3F	03-3832-8002	矢島 忠
2/27	C-5※	東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 サトービル	03-5256-8123	西村 政行
3/12	C-6	東京都	PLABO中野店	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ別館	03-5380-5442	大河原 良和
3/13	C-6	東京都	新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12 新宿サンパークビル本館 1F	03-3352-5489	大塚 友樹
3/19	C-3	東京都	セガ河辺	青梅市河辺町10-10-1	0428-24-5672	鈴木 和博
3/20	C-2	東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	内藤 寛之
3/20	C-6※	東京都	クラブセガ新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島 圭祐
3/26	C-3※	東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	042-724-3678	山岸 勇
3/27	C-2※	東京都	プレイシティキャロット 巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	03-3943-6735	坂本 成器
[illegible]						
1/15	D-4	静岡県	ミラクル静岡	静岡市西中原1-7-20	054-284-0099	寺田 剛史
1/15	D-10	愛知県	セガデポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ZXAビル	052-222-3920	菊池 吉記
1/16	D-11	三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	0593-32-9988	吉岡 道宏
1/22	D-11※	三重県	セガワールド松阪	松阪市船江町780	0598-53-0611	三橋 裕
1/23	D-4※	山梨県	プラットハイランド駅前店	南都留郡富士河口湖町船津6663-11 リゾートスクエア内	0555-24-7280	渡辺 修助
1/23	D-10※	愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 萬松寺駐車場ビル 1F～2F	052-249-3507	荻 巌
1/30	D-7	愛知県	PLAY-SEVEN	尾西市開明字流64-1	0586-46-7228	松岡 篤史
2/5	D-7※	岐阜県	ゲームプラザ童里夢	岐阜市宇佐南2-6-8	058-272-2318	市川 元英
2/5	D-8	愛知県	WAVE田原店	田原市神戸町大坪152-1	0531-22-7333	鈴木 大介
2/6	D-2	新潟県	ゲームセンター GLAD	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737	種村 透
2/6	D-8	愛知県	ADXマミー半田店	半田市州の崎町2-188	0569-29-3388	阿知波 克成
2/12	D-8※	愛知県	ユーファクトリー 安城店	安城市住吉町丸田24-6	0566-96-0700	大藤 良和
2/13	D-2	新潟県	PLABO長岡店	長岡市堺町字浦田31 アークガレリア長岡店内	0258-22-5773	本田 賢光
2/13	D-5	長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	026-228-7434	金澤 政雄
2/19	D-5※	長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬 小百合
2/20	D-2※	新潟県	アミューズメントステージボビー	新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	鶴巻 雄一
2/26	D-9	愛知県	縁起町一丁目	名古屋市熱田区六野1-2-11 イオン熱田ショッピングセンター 4F	052-889-2230	渡邊 直弘
3/6	D-3	石川県	バイパスレジャーランド加賀店	加賀市箱宮町ヲ1-1	0761-74-8007	針田 祥吾

ついに稼働開始の『鉄拳5』、闘劇を制するのはだれだ!?

日々争いが繰り広げられているテッケンネットのランキング情勢。ランキングで、今ホットなプレイヤーやチームから、闘劇'05での注目株を考察してみよう。

2004年12月16日現在、プレイヤーランキングトップをひた走るのは、タイトーステーション渋谷店をホームとする「jurio（フェン）」。現在段位は"拳聖"。2位に8000pts.もの大差を付けているプレイヤーだ。また、最近ランキング急上昇を続けているのが「はと（ブライアン）」。セガパソピアード横浜店をホームとし、ブライアンの勝率は何と90%超！　段位は現在確認されている最高位の"鉄拳王"。12月度月間ランキングで1位を不動のものにし、今一番波に乗っているプレイヤーだ。

今度はチームに目を移してみよう。まず、ランキングトップは【渋谷鉄亜会と三島すた】チーム。個人総合ランキングトップの「jurio」を始め、「ミシマスター」（旧リングネームじゅん）や、「垂れ◎厳竜」（旧垂れ乳厳竜）など東京の有名プレイヤーが多く所属している強豪チームだ。2位には12月月間チームランキングトップの【（有）やおない興業】チームがつける。こちらは福岡・カジノ京町がホームの、「[illegible]」を筆頭とするチームだ。

もちろん、闘劇2004優勝の「タケヤマ」の仕上がり具合なども気になるところ。上記のプレイヤーたちに加え、各地で猛威を振るっている強豪プレイヤーを何人か紹介しよう。

北から順に見ていくと、北海道地区では「ええす（ファラン）」。東北地方では「なちィ（ファラン）」と「ハちやんラーメン（吉光）」。関東地方では、「けいおー（スティーブ）」。甲信越・北陸地方では「ムチャ（ポール）」。東海地方からは、パンダ使いとして闘劇2004で本戦に出場した「K-ミリア@KPS会長（ジュリア）」。近畿地方では「たいぞー（リー）」が強い。四国地方からは、驚異の勝率92%超を誇る、「神の左腕」こと「横チン（カズヤ）」や、「武藤（キング）」。

上記で挙げた彼らが、今各地で最強とささやかれているプレイヤーたちだ。平均レベルの高い関東圏ではもちろんのこと、予選が始まれば各地で激しい争いが展開されることだろう。彼らのうち何人が予選に参加し、そして何人が生き残るのか。はたまた、これから先、まだ見ぬ強豪が出現するのか？　そして、2005年5月に開催される本選で見事栄冠を手にするのはだれなのか？　今後の動向に注目したい。

COLUMN

『鉄拳5』キャラ情勢

2004年12月現在、テッケンネットでの勝率を見ると、新キャラのフェンが猛威を振るっている。しかし、大会の結果を見る限り、いつも結果を出しているわけでは無いようだ。ニーナやロウ、ブライアンなど、ほかにも強いとされているキャラクターは居るが、『鉄拳5』ではキャラが軒並み強化されている傾向にある。現時点では、プレイヤーの腕次第で、どのキャラでも十分闘えると思われる。

闘劇2004の「K-ミリア(パンダ)」のように、いわゆる弱キャラでも、強キャラ使いと対等に闘えるプレイヤーは確かに居る。キャラ対策はもちろんのこと、自分のキャラクターをどれだけ掘り進められるかがカギになるだろう。

『鉄拳TT』で活躍した古豪プレイヤーが操るデビル仁も脅威となりうる。タイムリリースキャラの研究が、限られた期間内でどこまで進むかにも注目したい。

日程	エリア	都道府県	店舗	住所	電話番号	担当者
3/6	D-9※	愛知県	ナムコワンダーシティ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14 ナムコワンダーシティ名古屋	052-683-8765	滝沢 友彦
3/12	D-3※	福井県	セガアリーナ	福井市丸山1-410	0776-52-0806	久保 健一
3/13	D-12※	富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋 成保
3/13	D-6	静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	山本 真希
3/19	D-1	新潟県	アミューズメントスクエアチャンス 上越店	上越市下荒浜大谷内横田296-1	025-544-5376	季村 正人
3/20	D-1	新潟県	アミューズメントパーク宝島 十日町店	十日町市字上島丑735-1 妻有ショッピングセンター内	0257-52-0232	湯沢 勝
3/20	D-6※	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7	055-925-6797	高橋 知敬
3/27	D-1※	新潟県	アミューズメントスタジアムトップ	柏崎市両田尻頭無515	0257-21-0882	大橋 正臣
近畿エリア						
1/22	E-5	大阪府	ゲームスペース ベガス	大阪市北区天神橋4-12-24	06-6351-2889	長野 繁寛
1/23	E-1	滋賀県	AS24	神崎郡五個荘町北町屋155	0748-48-2369	竹内 基森
1/23	E-5	大阪府	アミュージアム茶屋町店	大阪市北区茶屋町15-34	06-6377-7767	黒沢 忠
1/29	E-1※	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46 ジョイ下鴨	075-712-4367	原 宣央
1/30	E-5※	大阪府	プレイシティキャロット第4ビル店	大阪市北区梅田1-11-4-B200 大阪駅前第4ビル B2	06-6341-8263	山田 昇平
1/30	E-7	兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	重本 篤志
2/6	E-4	大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3	06-6785-0009	長野 繁寛
2/6	E-7※	兵庫県	遊SPACE マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5-2-3 アルプスビル 1F～2F	078-265-5100	山本 卓司
2/13	E-10	京都府	スターダスト	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502	075-251-5603	上田 治一郎
2/13	E-4※	大阪府	セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内	06-6783-6999	土屋 光彦
2/19	E-8	大阪府	ゲームプラザ OKAⅢ	高槻市城北町2-11-2	072-671-5123	橋島 真一
2/20	E-8※	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161	津川 鉛之助
2/20	E-10※	奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	吉野 正弘
2/26	E-3	大阪府	アミュージアムよしもと店	大阪市中央区難波千日前12-35 SWINGヨシモトビル 1F	06-6641-7033	藤本 貴博
3/6	E-3※	大阪府	PLABO千日前店	大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000 3F	06-6634-7031	沖山 勝治
3/13	E-2	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	06-6645-7692	市道 克己
3/13	E-6	兵庫県	PLABOプレンティ店	神戸市西区糀台5-6-1 プレンティ専門店2番館 3F	078-992-0161	川端 良裕
3/20	E-2	大阪府	セガワールドアポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル 3F	06-6647-0716	秋川 典彦
3/20	E-6※	兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407	078-271-0335	乙井 孝至
3/21	E-9	大阪府	星狩物語 中百舌鳥店	堺市百舌鳥梅町3-5-1	072-250-3001	畑山 将寛
3/21	E-11※	和歌山県	アミュージアム 和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	073-431-2280	秋山 礼
3/26	E-9※	大阪府	星狩物語 岸和田店	岸和田市作才町1047	0724-32-3841	畑山 将寛
3/27	E-2※	大阪府	PASSCA	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51	06-6627-6768	菊地 政行
中国・四国エリア						
1/10	F-4	広島県	PLABO五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレ・プレステージ 1F	082-921-8576	鈴木 大二郎
1/16	F-4※	広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 パークレーン 1F	082-222-8072	熊田 英二
2/11	F-6	広島県	ハイテクセガパドック	広島市南区松原町5-15	082-262-3335	清水 宏泰
2/12	F-8	高知県	アミュージアム 高知店	高知市介良乙317-1 パワーセンター内	088-860-7778	杉本 幸三
2/19	F-6※	広島県	広島ギーゴ	広島市中区本通3-5 せらかく本通ビル	082-541-6345	加藤 勝
2/20	F-8	愛媛県	ナムコランド今治店	今治市東門町5-13-1 フジグラン今治 2F	0898-34-1469	村上 心
2/27	F-2※	岡山県	ゲームイン ピース	岡山市倉田625-2	086-274-8696	粕井 良和
2/27	F-8※	愛媛県	ワンダーパーク西条店	西条市玉津564-1 フジ西条玉津店 2F	0897-53-8026	森野 英樹
3/6	F-5※	広島県	ブリッズ松永ベイボウル	福山市柳津町1-4-10 松永ベイボウル内	084-933-6201	金井 勝
3/12	F-1※	鳥取県	PLABO鳥取店	鳥取市叶字八反田303-1 鳥取API内	0857-53-6855	徳中 博
3/13	F-7	香川県	MAXPLAZA善通寺	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	0877-63-4333	山口 一也
3/20	F-3	広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA店 5F	082-568-4791	佐古 直也
3/21	F-7※	香川県	サーカスサーカス ライオン店	高松市百間町9-5	087-851-0557	村本 睦公
3/27	F-3※	広島県	アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19 山手電気内	0824-24-4747	上野 数明
九州・沖縄エリア						
2/5	G-3	熊本県	ナムコランド光の森店	菊池郡菊陽町津久礼3102(68街区) ゆめタウン光の森南館 3F	096-233-2735	松村 直律
2/6	G-6	沖縄県	アミューズメントベガ	那覇市泊2-4-4 伝統警備ビル	098-866-6255	大田 満
2/12	G-3	熊本県	セガ・マービィー	熊本市春日3-15-1 熊本駅ビル フレスタ商店街	096-351-6229	浜田 幸治
2/13	G-6	沖縄県	ゲームインナハ	那覇市牧志3-2-1	098-863-1376	宮城 義浩
2/19	G-3※	熊本県	PLABO南熊本店	熊本市九品寺6-9-1	096-375-1131	鈴木 将史
2/20	G-4	大分県	ゲームプラザアンアン 大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立 幸英
2/20	G-6	沖縄県	ハイテクセガ北谷プラザ	中頭郡北谷町美浜3-6-7	098-936-7904	山城 淳一
2/27	G-4※	大分県	PLABO光吉店	大分市大字宮崎字スカワ696-1	097-567-0977	津留 成穂
2/27	G-6※	沖縄県	ジョイBOX	那覇市首里儀保3-16	098-886-9429	長北 渉
3/6	G-1	福岡県	アカトンボ西新店	福岡市早良区西新4-7-7	092-844-6553	今村 成作
3/13	G-1	福岡県	遊遊楽 御井町店	久留米市御井町1690-4	0942-44-7795	西村 朗
3/13	G-5※	鹿児島県	スーパーゲーム・チャレンジ	鹿児島市中央町22-4 川北ビル 1F	099-258-7865	坂口 信友
3/19	G-1※	福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1F～3F	092-724-5971	下山 優樹
3/20	G-2	福岡県	アミューズメントスペース MAHODO	北九州市八幡西区折尾1-12-14 折尾中央ビル 1F	093-695-0632	下川 信介
3/27	G-2※	福岡県	PLABO福岡 交通センター店	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル 7F	092-434-3721	山崎 和彦

【大会概要】

名　称：「闘劇 -SUPER BATTLE OPERA- THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT」(略称「闘劇'05」)
主　催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
運　営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予　選：2005年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
決　勝：2005年5月に全国決勝大会を東京にて開催

【協力】

ビートライブ(山岸 勇)
ゲームニュートン(松田 宗明)
アミューズメントステージポピー(具志堅 雅人)
アミューズメントエース津田沼(鈴木 良広)

【お問い合わせ先】

闘劇事務局(株式会社アクアルージュ内)
電　話：03-3945-3587
(土日祝祭日を除く10時～17時)
オフィシャルHP:http://www.tougeki.com
お問い合わせメールアドレス:info@tougeki.com

そのほかの注意点

予選開催タイトル・開催店舗・スケジュールは、今回掲載しているリストの通りだ。予選の開始時刻については、このリストを参考に、参加の対象となる店舗へ直接尋ねていただきたい。一応住所は掲載してあるが、各店舗への詳しいアクセス方法を知りたい場合も同様だ。

エントリー方法、トーナメント形式、細かいルールなども、直接店舗へお尋ねいただきたい。特にトーナメント形式に関しては、エントリー人数によってシード枠やリーグ戦などが折り込まれる可能性がある。その辺りは各店舗に一任しているので、事前に問い合わせてみてほしい。

※予選開催スケジュールは万全を期して掲載しておりますが、不測の事態により変更される可能性があります。詳しくはリストを参考に、各店舗まで直接お問い合わせください。

予選のエリア越境について

全国規模で開催される「闘劇'05」では、地域ごとの店舗分布などを考慮して、「エリア分け」を行なっている。そして、今回は『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』を除く5タイトルでエリア選抜大会を行なわせていただく。そこで話題に上がってくるのが、予選大会における「エリア越境」である。

「エリア越境」とは、自分の住んでいるエリア以外の予選大会に出場する行為を指すが、これに関しては前大会と同様に、「エリア越境の禁止」といったルールは特に設けていない。これにより都市部のプレイヤーが地方の予選大会に流れてくるかもしれないが……そこは実力勝負。地方プレイヤーたちはそれを迎え撃つ気概、返り討ちにする意気込みを持って予選に臨んでいただきたい。

エリア選抜大会について

2005年1月からの闘劇'05の予選では、『GGXX #RELOAD』、『Virtua Fighter 4 Final Tuned』、『CAPCOM FIGHTING Jam』、『STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE』、『鉄拳5』と、計5タイトルでエリア選抜を行なわせていただくことになった。これら5タイトルに関しては、予選の次のステップとして「エリア選抜大会」を開催する。店舗予選を通過して、同じように店舗予選を通過した者たちによるエリア選抜大会も通過……これで初めて決勝大会への切符が得られる。これら5タイトルの予選に参加するプレイヤーは肝に銘じておいてほしい。

名作シューティング、復活!



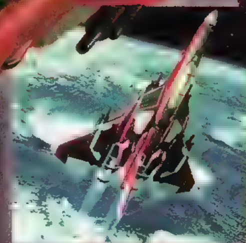





1 [illegible]
2 [illegible]できるだけ接近して撃ち込みたい。攻撃の合間を[illegible]
3 [illegible]さまざまな状況に対処できるように、異なるウエポ[illegible]有効!?
4 [illegible]エポンの選択は攻略上最も重要なポイント。各場面ご[illegible]込めるものを選ぼう!
5 [illegible]てはならないボムの性能は、投下してから爆発するまで若干の[illegible]する1種類のみとなった。
6 [illegible]ワイドレンジの攻撃。画面全体に弾幕を張れるのが強みだ。

待望のシリーズ最新作が今春、登場!






あの『雷電』が帰ってきた!

ショットを豪快に撃ちまくる抜群のそう快感と、ちみつな爆発シーンに代表される多彩な演出で、1990年の発売直後から大ヒットを飛ばした名作シューティング『雷電』。そのシリーズ最新作が、いよいよ今春登場する。

本作のゲームシステムおよびグラフィックは、前作の『ライデン ファイターズ ジェット』よりも、初代『雷電』に近いものになった。

ステージ構成は、1周7ラウンド。ショットは大きく分けてウエポンとボムの二つになる。ウエポンについては左のカコミを参照してほしい。

ビデオゲーム史上にさん然と輝くシューティングの名作、雷電シリーズの最新作に請うご期待!!

雷電III

■メーカー：モス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー+2ボタン
■発 売 日：2005年3月予定
■使用基板：TAITO Type X

Text : たてしゅ

6種類のウエポンを使いこなせ!

今作のショットは、メイン（写真上段3点）およびサブ（写真下段3点）ウエポンがそれぞれ3種類ずつ用意されている。各ウエポンはゲーム中に出現するアイテムを取ればチェンジすることが可能。はたして今回はどんなゲーム性が味わえるのか!? 発売が待ち遠しい!


プロトンレーザー
[illegible]


メインレーザー
[illegible]


バルカン
[illegible]リーズ定番の武器。


レーダーミサイル
ニュークリアとホーミングの長所を備えた新ウエポン。


ホーミングミサイル
追尾機能を搭載した[illegible]れる存在。


ニュークリアミサイル
[illegible]

野球ゲーム新時代到来!!
君の手腕でチームを勝利に導け!

ハリキリオンライン プロ野球



ハリキリオンラインプロ野球
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン野球シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年春予定
■使用基板：TAITO Type X

ついに、アーケード野球ゲームにもオンラインの波が到来！ タッチパネルによる操作と外部カード記憶による、新時代の野球シミュレーションが『ハリキリオンラインプロ野球』だ!!

※画面写真は開発中のものを使用しています。また、記事内の筐体CGはイメージです
※製品の仕様・外観・画面は、予告なく変更する場合がございますので、ご了承下さい。

リアルタイムで君の采配が勝負を決める!?

タッチパネルで簡単操作 試合データはカードに記録

本作は、アーケード野球ゲーム初のリアルタイムオンライン対戦型野球シミュレーション。自分の球団データの記憶されたカードを使用し、オーナー兼監督的立場となって全国のプレイヤーと対戦できるのだ。操作は新型の汎用タッチパネル筐体「NESYS TPキャビネット」を使う。シミュレーションということでタッチパネルでじっくりと考えながら操作してもOK。

マイチームは、実在の12球団からひいきのチームを選択して、後述の育成やトレードなどで強化していく。そして、二週間ごと(予定)に集計される全国ランキングに、自分の名前を刻もう！ 果たして、君は名監督になれるか!?



牛ファンは、涙無しには遊べない……!?

育てるか!? トレードか!? 試合以外もマネージメント

チームが決まったら試合開始……といきたいところだが、本作にはその前にトレード処理と育成という選択がある。トレードは選手同士や選手＋金銭などが選べ、金銭の場合には何と監督の年俸(試合後に取得)が使われるのだ(笑)。

育成は試合前の練習(ミニゲーム)で行なう。この結果が選手のステータスに影響するので、練習にも力が入る。ただ、あまり練習に精を出し過ぎても、疲労がたまって試合で実力を出し切れない。

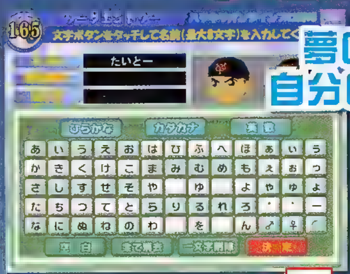
何事もほどほどが肝心だ。監督データをカードに登録し、自分のチームを作ったら、いよいよ試合開始！ 日本全国のライバル監督たちと熱戦を繰り広げるのだ!!



練習をサボる選手は、画面をタッチしてどんどんしごけ！ ときには休息も必要。

ゲームの流れ

夢の1リーグ構想!? 自分のチームを作れ!



まずはチームを選び、自分のデータを入力。これだけで監督デビュー終了！ 出身地の項目は、実際にはどのような形で利用されるのか？ 地域マッチング？ 東西対抗戦など!? 期待がふくらむ。

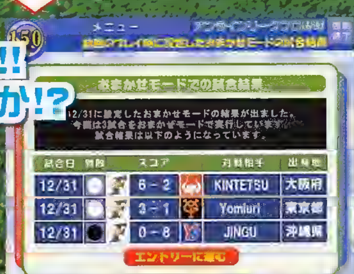
全国オンラインでライバル監督と対決!





……く操作する必要は無し(中写真)。ただし試合のヤマ場(チャンスやピンチ)になると、画面が左のように切り替わり……モード」となる。このモードは1球ごとに自軍に指示を与えるもので、代打や代走、守備位置の変更などが細かく指定できる。君の監督手腕の見せどころというわけだ。

目指すは日本一!! 名監督になれるか!?



試合後は結果やその試合で能力値が変化した選手が表示される。また、次回プレイするまでに自動的に試合を進めてくれる(最大3試合)「おまかせモード」も搭載。「おまかせモード」中の試合結果は、右写真のように……

少しずつ見えてきたゲーム内容に注目せよ!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM™

・ネオジオ バトルコロシアム・



特徴的な交代関連のシステムが少しずつ判明してきたことによって、ますます期待が高まる『NBC』。キャラクターの方も新情報が盛りだくさんなので、これを読みつつ発売を心待ちにしてほしい。

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー：SNKプレイモア／サミー
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：[illegible]
■[illegible]

チャージを狙って粘るか？　それとも手堅く交代か？

BATTLE SYSTEM

今までは「2on2」ということと、「試合中に交代が可能」ということしか分からなかったが、ここにきてさまざまなシステムが絡み合っていることが判明したぞ！

本作で最も重要なポイントとなりそうな、交代に関するシステム。戦闘中に任意で交代できることと、合体技のダブルアサルトがあることは紹介済みだが、さらにガードキャンセルで交代できることが分かった。相手を吹っ飛ばしつつ交代できるので、かなり安全な交代方法になりそうだ。また、交代せずに闘い続けることで自動的に発動する、二つのシステムの存在も明らかに！　粘るか、交代するか、かなり悩まされそうだ。

基本的なバトルシステム

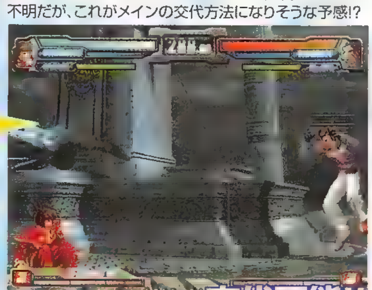
- 2on2のタッグバトル&1ラウンド制
- 戦闘中は任意に交代することが可能
- どちらか片方のキャラがK.O.されると敗北
- 交代せずに闘い続けると、下記のような効果を得られる

ガードキャンセルで攻撃しつつ



ガード中に交代ボタンを押すと、画面下部のパワーゲージを一つ消費しつつ、ガード硬直をキャンセルして専用の反撃技を出せる。これがヒットすれば……、

相手を遠くに吹っ飛ばしつつ、安全にパートナーと交代ができる。反撃技をガードされたときに交代できるかは不明だが、これがメインの交代方法になりそうな予感!?



交代可能!!

AUTO CHARGE

[illegible]



HYPER CHARGE

[illegible]



歴代ネオジオ作品の申し子、二人の新キャラクターはいかに!?

NEW CHARACTER

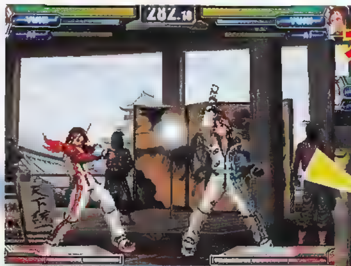
ユウキとアイの特徴や性能も、次第に分かってきた。どちらも歴代のネオジオ作品をほうふつとさせる技が多く、新鮮なキャラクターに仕上がっているようだ。

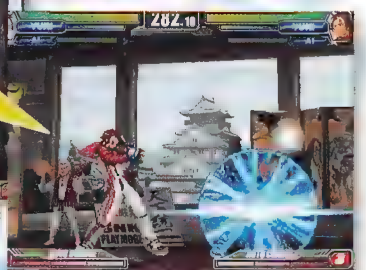


ユウキ

腕に装着した特殊な装置による技が印象的な、ヒーロー系のキャラクター。この装置はカードリーダーとして使うほか、射撃を行なったり、ビーム剣を出したりと、多彩な機能があるようだ。必殺技はスタンダード系にプラスアルファの性能を持つものが多いようで、非常に面白い予感がする。

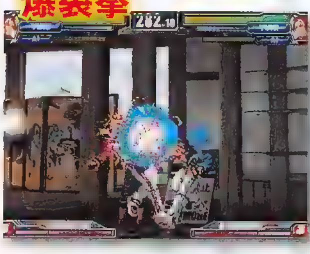
カードスラッシュ





腕を突き上げてカードスラッシュを発動！　攻撃系の技ではなく、使うことで各種必殺技がパワーアップするのだ。これぞまさしくヒーローだ。

爆裂拳



ジョーから受け継がれた多段技？と思いきや、こちらは突進技だ。

ライディングヒーロー

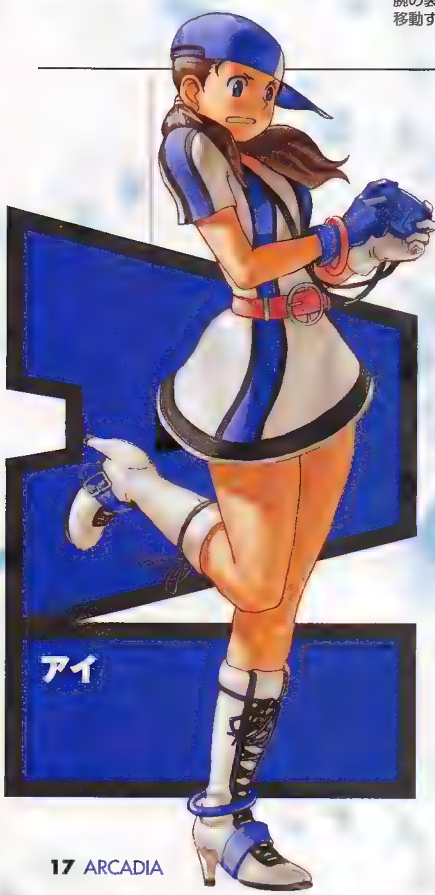


腕の装置からエネルギーを放出し、空中を高速移動する技。ここから技を出せると強そうだ。

ビーストバスター



体がのけぞるほどの力で飛び道具を放つ技。衝撃波系の技で、弾自体は目に見えない。



アイ

分身拳





自分の分身を放って相手を幻惑する技。ボタンによって自分が移動することもできるので、かなり効果が高そうだ。

ラストリゾート



アイの周囲にビットを設置する技。このビットは飛び道具への盾として使えるぞ。さらに……、



追加入力によって、ビットから波動砲のようなエネルギー弾を射出！　このグラフィックを見て、昔を思い出す人も多い？

2020スーパーキャッチ



飛び道具をグローブでキャッチする技。そのまま投げ返せるのか？

直線的なユウキに対し、アイは相手をほんろうする闘い方が得意。前号で紹介した気球に乗る技や、今回新たに判明した技を見るに、かなりトリッキーな動きができそうなキャラクターだ。各技を使いこなしたときの動きが想像できず、かなり研究しがいがありそう。

既存作より参戦のキャラクターからも目が離せない!!

NEW ACTION

過去の作品で登場しているキャラクターにも、多くの新要素が見られる。ここではその中の一部を紹介していこう。役立ちそうな技ばかりなので要チェックだ。

タン・フー・ルー

十字拳



雷鳴脚



複数の空中必殺技を会得。空中から急降下する雷鳴脚はかなり使えそうだ。十字拳も斜め下へ突進する技で、ダウンを奪えるぞ。

ロバート・ガルシア

龍撃閃・下段





作品ごとにがらりと仕様が変わるロバート。今回は飛び道具の名前が「龍撃閃」になっており、上段と下段に撃ち分けられるように！

双葉 ほたる

裏燕の構え



燕龍盤打



「燕雲十六手の構え」「裏燕の構え」という2種類の構えと、そこからの多彩な派生技が追加されたほたる。やりがいがありそうだ。

御名方 守矢

月読・上弦



花残・追



出典元のゲームシステム「弾き」を、必殺技として継承。成功後は追撃技の花残・追を出せるほか、超必殺技でキャンセルできるぞ。

Mr.BIG

ライジングスピア



『龍虎の拳2』や『KOF'96』がベースになっているものの、グラフィックなどは一新されている。ライジングスピアも御馴の通り。渋めのキャラだ。

ロック・ハワード

下段避け攻撃



出典元のゲームシステムを、特殊技として使用できるロック。写真は下段避け攻撃だが、もちろん上段避け攻撃もあるぞ。対地、対空共に強そうだ。

二代目Mr.カラテ

虎咆疾風拳

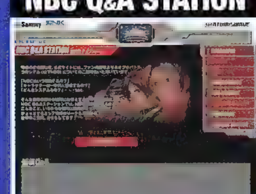


グラフィックが描き直されたことによって、さらに力強さが増した虎咆疾風拳。踏み込む距離が今までより長そうに感じるのは気のせいだろうか？

公式ホームページもパワーアップして公開中!!

「NBC」の公式ホームページが、新コンテンツを加えてパワーアップ！ 開発スタッフがキミの疑問に答える「NBC Q&A STATION」、参戦キャラクターたちの出典元作品が詳しく分かる「NBC MUSEUM」、そして公式イラストなどが閲覧できる「PREMIUM GALLERY」も12月末にはオープンしている予定だ。一度はのぞいてみよう！

NBC Q&A STATION



開発スタッフに質問できるなんて夢のよう！ じゃんじゃん質問して、発売前の悩みを解消しよう。

NBC MUSEUM



出典元の作品と、各キャラクターの活躍が分かるコンテンツがこれ。作品は順次追加されていく予定だ。

公式ホームページは http://www.snkplaymore.co.jp/ または http://www.sammy.co.jp/ より！

登場確定の主役級キャラクターを紹介!!

MELTY BLOOD Act Cadenza

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：今冬稼働予定
■使用基板：NAOMI

Text：メルブラ魂

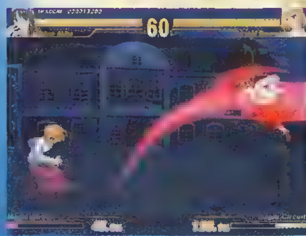
少しずつ情報が出始めてきた『メルティブラッド アクトカデンツァ』（以下MBAC）。今回は、以前紹介できなかったアルクェイド、シオン以外の主要キャラクターの紹介と、総合情報コーナーの２本立て。ロケテストで追加される新システムに刮目せよ！

※記事内では移植元のバージョンの『MELTY BLOOD Re・ACT』を『Re・ACT』と表記しています。また、画面写真は開発中のものです。



遠野 秋葉 Tohno Akiha

遠野志貴の妹で、遠野家の跡取り。容姿端麗、頭脳明晰で、負けず嫌いなお嬢様。
『Re・ACT』では人外の力と、足技を駆使して闘う。硬直の短い「膏を落とす」からの攻めが強力だった。







翡翠 Hisui

遠野家の使用人で、琥珀の双子の妹。掃除は得意だが、料理は苦手。寡黙で感情をあまり表に出さない性格。
家具や掃除道具を使ったパワフルな攻撃が『MBAC』でもうなることになる!?



Tohno Shiki 遠野 志貴

原典『月姫』の主人公。ある事件を境に「物の死が視える」魔眼を持つようになる。普段は特殊な眼鏡で魔眼の能力を抑えている。
『Re・ACT』では素早いダッシュを活かしたヒット＆アウェイと、突進しつつナイフで相手を十七分割するガード不能技「直死の魔眼」が特徴的。



シエル Ciel

遠野志貴の先輩で、眼鏡が似合う無類のカレー好き。魔の存在を殲滅する組織「埋葬機関」の代行者。
『Re・ACT』では驚異の誘導性能を持つ突進技「セブンスヘブン」が猛威を振るった。







琥珀 Kohaku

遠野家の使用人で、翡翠の双子の姉。薬学に精通し、家事全般をそつなくこなすが、掃除だけは苦手。
謎の植物を設置する「こんなん育ててみました♪」を使った起き攻めは健在か!?

突発的総合情報コーナー

なぜなに MBAC

めるぶらえ〜し〜

『MBAC』関連の情報を発信しまくり（予定）、どんな質問にも答えてしまうよろずコーナー「なぜなにMBAC」。記念すべき第一回目は、オフィシャルホームページ公開のお知らせと、ロケテストの情報をお送りしよう。

オフィシャルホームページ公開！

熱狂的なファンの方なら既に知っている人も居ることだろう。2004年12月1日に『MBAC』のオフィシャルホームページが、ついに公開された。

今のところコンテンツのほとんどは準備中なので、coming soonとなっているが、発売が近付くにつれて随時公開されていくので、ファンのみならず、楽しみに待っていよう。

キャラクターやシステムの紹介はもちろんのこと、関連作品の紹介や、プレイヤーたちの情報交換に役立つ掲示板も設置されている。待ち切れない人は今すぐアクセス！



オフィシャルホームページは、http://e56.info/mbac/にあるぞ。

最新ロケテスト情報！

2005年1月、『MBAC』のロケテストが行なわれることが決定した（場所は未定）。夏に秋葉原で行なわれて以来、久し振りのお目見えとなるが、前々から告知されていた通り、多くの新要素が追加されているようだ。

最新のバージョンで特に気になるのは、コマンドで出せる「**避け**」と、攻撃を受け流すシールドの強化版「**EXシールド**」の追加だろう。強烈な攻めが多いと思われる本作の攻防で、新しい防御システムがカギになりそうだ。

このほかアーケードの環境に合わせ、いろいろとコマンドの変更が見られた。開発度はまだ80%なので、さらに変更される可能性はあるが、より快適に遊べるようになるのは間違い無いだろう。

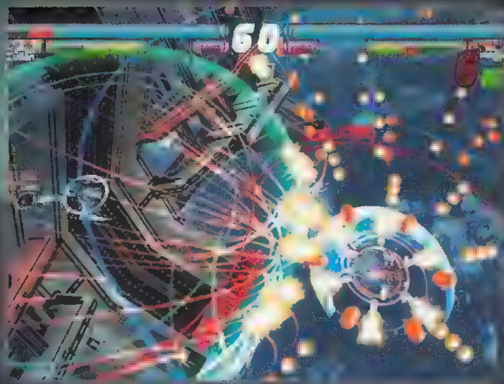


（福岡県 皐月トミィさん）当コーナーではイラストも募集中。

MBAC 十七分割 **はみ出しMBAC**：「なぜなにMBAC」では「MBAC」のイラストの投稿を募集中だ！ 発売まで待ちきれないリビドーをハガキにぶつけ、書き（描き）なぐったものをガンガン投稿してくれ。また、ゲームの攻略などについての疑問、質問も募集している。それでは皆さん、ロケテストの会場で会おう。

グレフが提示する新たなる対戦ゲームの姿を見よ！

グレフの新作は、やはりシューティングだった。しかもただのシューティングでは無く「弾幕対戦アクションシューティング」という未知のジャンル。タイトルも『旋光の輪舞』に正式決定し、徐々にその意欲作らしい片鱗が見えてきたぞ！



シンプルな操作で奥深い読み合いが可能!?





アクションボタンは、レバーとの組み合わせによりダッシュやバリアの展開ができる。ダッシュによる挙動はどうなのか、バリアの性能は？　気になるところはまだまだたくさんある。



レバー＆ボタンの配置が判明した！　レバーはスタンダードな８方向レバー。ボタンは３ボタンで、それぞれ「アクション」「メインウエポン」「サブウエポン」を担当する。このうち、アクションボタンはレバーと同時に入力することでダッシュを行ない、レバーニュートラル時にはバリアを展開するというもの。アクションボタンを巧みに操り、フィールド内を縦横無尽に動き回りながら各種ウエポンで攻撃を行なう、というスタイルのゲームになるようだ。

旋光の輪舞

旋光の輪舞（せんこうのろんど）

- ■メーカー：グレフ
- ■ジャンル：弾幕対戦アクションシューティング
- ■操作方法：８方向レバー＋３ボタン
- ■発売日：今冬稼働予定
- ■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：黒鉄タカスエ



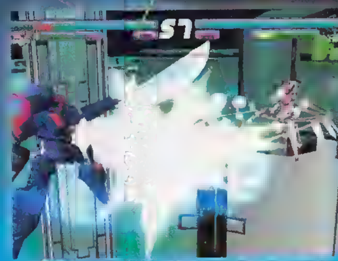
機体搭乗キャラクター
白菖蒲



弾幕技

特定のコマンド+ボタンで発動する「弾幕技」は格ゲーでいうところの「必殺技」のようなもの。機体ごとに多種多様な弾幕が用意されていることだろう。

近接攻撃



近[illegible]攻撃では画面アングル[illegible]になる。ダッシュ中[illegible]すれ違いざまに仕掛け[illegible]こと[illegible]の入力[illegible]派生[illegible]

射撃だけじゃない!?多彩な攻撃の数々

いわゆる格ゲー同様、機体ごとに特色のあるさまざまな攻撃が用意されている本作。メインウエポン・サブウエポンボタンを押す以外にも、ボタン同時押し、ダッシュ中、バリア展開中、コマンド入力など、状況や入力によって多様なパターンの攻撃を行なうことが可能だ。

B.O.S.S.モード



ライフ下のサブゲージがMAXの時に発動可能な「B.O.S.S.モード」。その名が示す通り巨大なボスのような姿に変化し、圧倒的な物量で相手を攻撃する。B.O.S.S.モード時の体力ゲージは色が違うようだが、どのような扱いになるのだろうか。

―今回も『BORDER DOWN』のイメージサントラのときように、ゲームがFIXする前の曲がいくつか入っているのでしょうか？

渡部 そうですね。FIXって表現がすごく合ってますね。今はそんな感じです。

―イメージサントラに収録されるのはオープニングや序盤面の曲でしょうか？

渡部 違いますね。これはどこの曲って言わないようにしてます。

―シューティングならボスの出現などで曲の起伏が作れますが、対戦ゲームではどのような場面で曲調を変えたりしてますか？

渡部 それは考えたんですけど、制限がかかって曲がつまんなくなるから、わがままで辞めました。一番手堅いのは『ストII』のようにテンポを早くするものなんですけど、それをゲーム中で完璧に分かるようにするとメロの少ないすごく単調なものになってしまうんです。最初はボスモードに入ったときに曲調を変えてみたんですけどつまんないんですよ。特に私が。徹底していればかっこ良くはなるけど、今回はやりたくなかった。その分、対戦とCPU戦で違うものにしてあるんで、許してください(笑)。

渡部"Yack."恭久氏が描く旋光的音楽(せんこうのろんど)

―ファンや読者の方に一言。

渡部 前にも言ったかもしれないけど、「ざっくばらんに楽しんで、いろいろと想像してちょ」って感じかな。ウチの曲を好きになる人は考えるのが好きな人が多いみたいなんで、「この曲はこうだ」と決め付けないようにしています。後は曲を聴いて判断してください。出たときにいろんな意味で「ヤバイ」って言ってもらえるようなのもいくつか入れる予定です。

―インタビューでの話題は楽曲の話のみに留まらず、ゲームミュージックとは何ぞや？ といったところにまで広がり、盛り上がった。次号では、そのあたりの話を重点的に掲載するので期待してほしい。

イメージサウンドトラックは、スーパースィープ通販及びメッセサンオーにて販売 通販サイト http://sweeprecord.com/ (予約開始日:2005/1/17)



渡部恭久(Yack.)

『BORDER DOWN』と同じく、『旋光の輪舞』でもゲーム発売に先駆け、イメージサウンドトラックがリリースされる。これを手掛けるは、元タイトーの名コンポーザーで多くの楽曲を生み出し、現在フリーで活動中の「Yack.」こと渡部恭久氏。

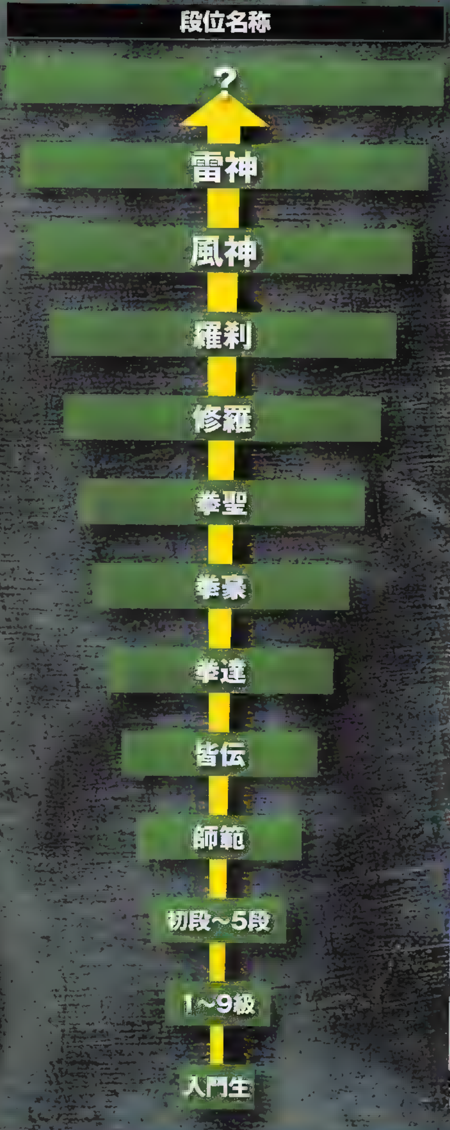
数多くの格闘とシューティングの楽曲を作った氏が、いかにして「対戦格闘シューティング」という新ジャンルの楽曲を奏でるのか。

今年出現の全タイムリリースキャラ公開!

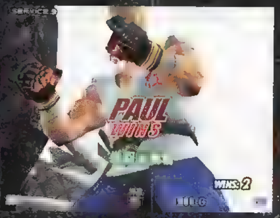


ついに登場した九人のタイムリリースキャラクター。その技表、攻略を一挙掲載！
　また、強いあのキャラの対策や、デフォルトキャラの攻略など情報盛り沢山だ!!

ナムコ
■メーカー　ナムコ
■ジャンル　対戦格闘
■操作方法　8方向レバー+4ボタン
■発 売 日　11月16日(稼働中)
■使用基板　SYSTEM256



段位システム



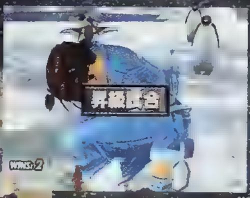
カードを使用するプレイヤーは気になるであろう段位システム。その情報を紐解いていくぞ。

入門生～1級まで

カード登録直後は「入門生」という段位から始まる。ここから1級までは、対戦相手の段位や、カード使用・未使用に関係無く、勝利することで経験値を得られるという仕組み。おおむね4勝することで昇格戦が発生、これに勝利すれば晴れて次の級へと進むことができるのだ。なお、いくら負けても降格することは無いので安心しよう。

相手にかかわらず勝ち続けていれば、そのうち昇格戦のプレートが出現するハズ。



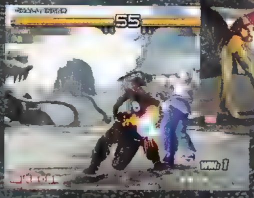


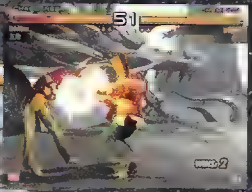
これに勝利することで晴れて次の級へと昇格。まずは1級目指して頑張ろう。

初段以降

初段以上の段位の場合、相手も初段以上のカードを使っている場合にのみ経験値の増減が発生。もちろん、勝てば経験値が得られ、負けると経験値を失う仕組みだ。なお、この増減値だが、相手と自分の段位が近ければ近いほど増減する量が多くなる。段位ごとに一定の経験値で昇格、降格戦が発生。ただし、初段より下の段位には降格しない。

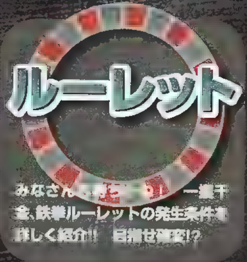
初段以上になると、昇格だけでなく降格もある。ただし、初段までしか落ちないぞ。



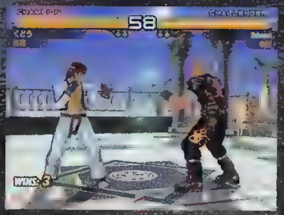


段位がかけ離れているとお互いに入る経験値は僅かず…同段戦が一番稼げるぞ。

ルーレット



出目に応じて、両者とも試合後のファイトマネーが増えるルーレット。どちらかの試合総数が30の倍数での対戦時に発生。ルーレットの出目は×2、×3、×5、×10で、確率はそれぞれ3対3対3対1。×10を当てると、さらに最大9回ルーレット戦が発生！この権利はルーレットを発生させたカードに残るぞ。



ルーレットの権利を持っているプレイヤー側に赤い半透明のマークが表示されるぞ。

TEKKEN 事典　段位の表示色:入門生～1級は水色、1～3段は青色、4～5段、師範が緑色、皆伝、拳達、拳豪が黄色、拳聖、修羅、羅刹がオレンジ色、風神～雷神は赤色となっている。



対戦セオリー

他ゲームのプレイヤーをも巻き込んで盛り上がっている『鉄拳5』。「何をすればいいかわからない」そんな悩みともここでオサラバだ!!

Text：ハメコ。

基本は「足払い合戦」

強力な中段・下段が豊富にある今作。二択をまともに受けていたら体力ゲージがいくらあっても足りるワケがない。では、効率良く攻めを回避する方法は？　答えは簡単、技の当たる位置にいないであること。そこで役に立つのが、左の必須テクニック。

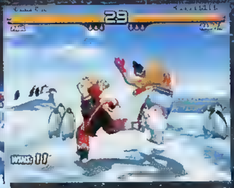
●山田ステップ（山ステ）
◁☆を（◁or☆）☆。
バックステップの終わりをしゃがみでキャンセルし、再度バックステップ、という動作。

●ヒロステップ（ヒステ）
◁（◁or☆）☆×α
バックステップの硬直を横移動でキャンセル、さらにバックステップをするという動作。

これらを駆使して相手と距離を取り、間合いを見て二択やけん制を繰り出し、相手の空振りには反撃を決める。「ストロ」でいうところの「足払い合戦」こそ、今作における対戦のセオリーなのだ。

突然だけど落葉（☆⊗⊗）見切れる？　当たらない距離にいれば崩されることは無い。





奥行きの存在など、移動の自由度が高い「足払い合戦」が対戦のセオリーだぞ。

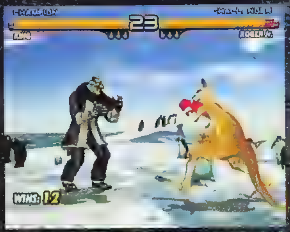
鉄拳5を闘い抜くための4ヶ条

お互いの持つ技のリーチを把握せよ!!

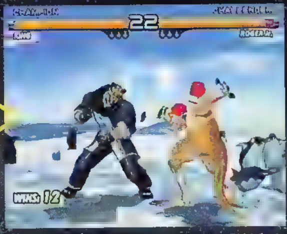
技のリーチを知ることこそ「足払い合戦」における最重要事項。

まず、お互いの主力けん制技の長さを覚えること。長さで勝る側は距離を取り、負ける側が追う、という図式が成立（体力が五分付近の場合）。

次に、主力となる中段と下段の長さを把握したい。両方届いて初めて二択が成立するため、この知識があればお互いの"仕掛け所"がわかってくるハズ。相手の仕掛け所に入らないよう、距離を調節しよう。



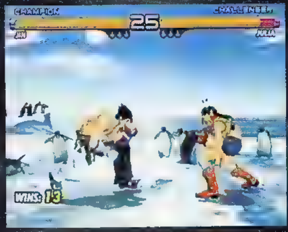
当然、リーチに優れる側が優位に間合いを調節できる。技を当てようと接近する相手を



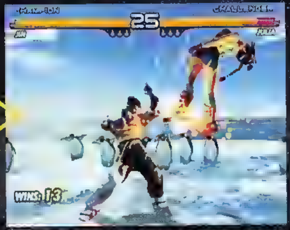
けん制技で追い払う。技を出す前に「接近」という予備動作が必要となる弱点を突くのだ。

"仕掛け技"の持つリスクとリターンを知れ!!

空中コンボのダメージが全体的に大きい今作。自分のキャラが持つコンボ始動技と、そこからのコンボの把握は必須事項だ。次に、各コンボ始動技のスキ、つまるところのリスクを把握すること。例えばほとんどのキャラが持つ浮かせ技の☆⊗。ガードされても反撃は⊗始動技程度だが、ヒット後空中コンボで体力を3割以上奪えることを考えると、3~4回ガードされても1回当たればお釣りが来る、ということになるのだ。



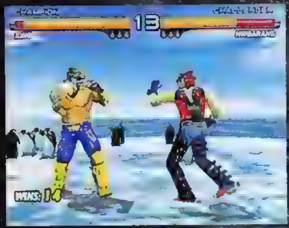
距離の取り合いの最中に"仕掛け所"を見つけたら、コンボ始動技による二択を迫るのだ。



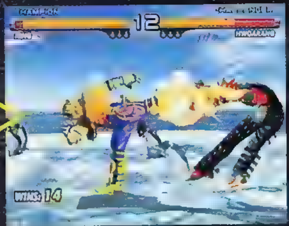
ヒット時はコンボへ、ガード時は相手の反撃能力を図る。反撃が安いなら多用するべし!!

スカシ確定の精度を磨け!!

距離の取り合いの最中に、技の空振りが起こることもしばしばだ。このスキへの反撃、通称"スカシ確定"の精度こそ「足払い合戦」の上手さと言える。スカシ確定に適しているのは、ワンコマンドで出せるリーチの長い技。当然、発生が早い方が間に合い易い。あとは、相手の技のスキに合わせ、発生と威力の兼ね合いで技を選択しよう。素早い反応を要求されるので、事前に三つほど技を決めておく、というのがオススメ。



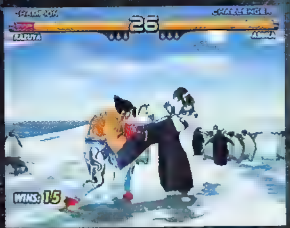
相手の技の空振りは反撃のチャンス!!　各々"スカシ確定"技を事前に選択しておき



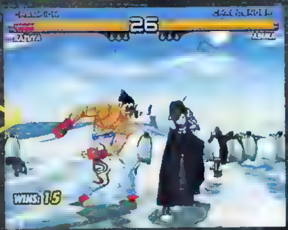
スキにぶち込む。精度が高ければ高いほど、相手のけん制技を抑制しやすくなるという仕組みだ。

ただしゃがむことなかれ!!

今作には、すべての下段に一律のスキを作り出す「下段捌き」がある。☆を入力するだけで可能なこの動作は、失敗しても"有効時間を過ぎて下段をくらう"以外のリスクを持たない。上段をしゃがむ際や、しゃがみ状態を作る際も☆を入力するなど、ことあるごとに入力しておこう。有効時間を把握し、切れたあとレバーをしゃがみガードに戻せるとリスクを軽減できるぞ。なお、捌けない下段もあるので注意したい。



ガード時の反撃に乏しい下段もあるため、下段はすべて捌くという気持ちでいくのが基本だ。



首尾良く捌くことができたら、前号の一覧表を参照に反撃を決めて大ダメージを与えよう。

TEKKEN

キャラ対策の重要性 セオリーを覚えれば対戦にはなるが、何よりも大事なのはやはりキャラごとの対策だ。特に、技後の優劣が重要になる近距離戦を、知識無しで切り抜けるのは少々厳しい。なお、勝率の悪いキャラに関しては、とりあえず一度使ってみるのがベスト。持っている技の傾向を知るだけでも、対策が立てやすくなるハズだ。

技名(固有技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定·種類	備考
ワンツーパンチ		上·上	※1
ワンツーパンチ&レフトローキック	[illegible]	[illegible]	
トリプルスマッシュ		上·上·上	※1
逆PDKコンボ	[illegible]	上·下	
ワンツースリー		上·上·上	※1
スパークコンボ	[illegible]	[illegible]	
ワンツースリー＆フロストニードル		上·上·上·上	※1
アッパーストレート	立ち途中に or	[illegible]	
アッパーストレート&サーマルシュート	立ち途中に or	中·上·中	
アッパーストレート&スライスウィンド	立ち途中に or	[illegible]	
フェイタルアタックコンビネーション		上·中	
ヘイルストーム	[illegible]	[illegible]	
スカーレットレイン		中	
スカーレットリバース	[illegible]	[illegible]	
スカーレットスパウト		中·中	
クロスカットソー	[illegible]	[illegible]	
クロスカットソー		中·上·中	
アガペイトアロー	[illegible]	上	
逆ワンツーパンチ		上·上	
クイックスパークコンボ	[illegible]	[illegible]	
ダブルスマッシュ		上·上	
PKコンボ	[illegible]	[illegible]	
PDKコンボ		上·下	
逆ワンツーパンチ	[illegible]	[illegible]	
クイックスパークコンボ	(or or)	上·上·下	
逆ワンツー＆フロストニードル	[illegible]	[illegible]	
ステップインアッパー		中	
リフトショット	[illegible]	中	
往復ビンタ		上·上	
エクスキューショナー		上	
双掌破(そうしょうは)	or or立ち途中に	中	
アイシクルエッジ		中	
レフトハイ&ライトハイキック		上·上	
スパイクコンボ&ライトハイキック	[illegible]	[illegible]	
スパイクコンボ&ライトアッパー		上·下·中	
レフトハイ&ライトハイキック	[illegible]	[illegible]	
フラッシュコンボ		中·上·上	
ツイスティングラッシュ	[illegible]	[illegible]	
ツイスティングラッシュ〜横移動	or	中·上·上·上·特殊動作	
ツイスティングラッシュ&ラウンドキック	[illegible]	[illegible]	
ツイスティングラッシュ&サプライズスコール		中·上·上·上·中	
ツイスティングラッシュ&双掌破	[illegible]	[illegible]	
ツイスティングラッシュ&フローズンパドル		中·上·上·上·下	
クリークアタック〜横移動	[illegible]	[illegible]	
クリークアタックコンボ		中·上·上·下	
クリークアタック&ライトハイキック	[illegible]	[illegible]	
クリークアタック&レフトハイキック		中·上·上	
クリークアタック&レフトローキック	[illegible]	[illegible]	
ラピッドキックコンボ		中·上·上·上	
ラピッドストーム	[illegible]	[illegible]	
レフトミドルキック&ライトハイキック		中·上	
コウトリーレインボー	[illegible]	[illegible]	
コウトリーレインボー〜カオスジャッジメント		中·中·中·特殊動作	
ランドスリップ	[illegible]	[illegible]	
ライトハイキック&レフトスピンローキック		上·下	
ライトニングスクリュー	[illegible]	[illegible]	
ニールキック		中	
ニールキック〜カオスジャッジメント	[illegible]	[illegible]	
シューティングスター		中	
ホワールウィンド	[illegible]	[illegible]	
セヒアクエイク		下·下	
ハンティングキックコンボ	[illegible]	[illegible]	
ハンティングキックコンボ〜キャンセル横移動	or	上·下·特殊動作	
クイックサマーソルトキック	[illegible]	[illegible]	
サプライズスコール		中	
ボーンカッター	[illegible]	[illegible]	
レイヴキック	☆ orしゃがみ状態で ☆	特中·中	
フローズンキック	orしゃがみ状態で	[illegible]	
シットスピンキック&ライトアッパー	orしゃがみ状態で	下·中	
シットスピンキック&ハイキック	orしゃがみ状態で	[illegible]	
ライトローキック&バックスピンチョップ	orしゃがみ状態で	下·上	
ライトローキック&バックスピンチョップ〜キャンセル横移動	or orしゃがみ状態で or	[illegible]	
サマーソルトキック(大)	しゃがみ状態で or or	中	
サマーソルトキック(小)	[illegible]	[illegible]	
コールドブレード	しゃがみ状態で	下	
ライトハンドスタッブ	[illegible]	[illegible]	
キャットスラスト	しゃがみ状態で	中	
ブラッディーカオス	[illegible]	[illegible]	
カオステイル	横移動中に	下	
スライスショット	[illegible]	[illegible]	
カオスジャッジメント		特殊動作	
ピッキングヒール	[illegible]	[illegible]	
インファーナルストーム	カオスジャッジメント中	上	
インファーナルアバランチ	カオスジャッジメント中	[illegible]	
フォールダウン	カオスジャッジメント中	特殊動作	
フォーリングストーン	カオスジャッジメント中	[illegible]	
エンブレスヒール	or	下	
エンブレスヒール	相手ダウン中に or	[illegible]	
ハンティングスワン		ガード不能	
ブラッディーシザース	[illegible]	[illegible]	
ガード崩し		中	

技名(投げ技·返し技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	[illegible]	[illegible]
腕固め閻魔殺し(うでがためえんまごろし)	接近して	投げ技／	
夜叉返し(やしゃがえし)	接近して	[illegible]	
首刈り落とし(くびかりおとし)	相手の右側から接近して投げ掴み	投げ技／	
挟み肘打ち(はさみひじうち)	相手の左側から接近して投げ掴み	[illegible]	
飛びつき前方回転逆三角締め(とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ)	背後から接近して投げ掴み	投げ技	
返し技(かえしわざ)	or	[illegible]	
抱え込み肘打ち(かかえこみひじうち)	接近して	投げ技／	
首刈り投げ(くびかりなげ)	[illegible]	[illegible]	
掌握(しょうあく)	接近して	投げ技／	
首刈十字固(くびかりじゅうじがため)	[illegible]	[illegible]	
立逆脇固(たちぎゃくわきかため)	掌握中に	投げ技／	
裏閂鷹羽絞め(うらかんぬきたかはじめ)	[illegible]	[illegible]	
捨逆脇固(すてぎゃくわきがため)	立逆脇固中に	投げ技／	
閂投げ(かんぬきなげ)	立逆脇固中に	[illegible]	
腕挫立ち十字固(うでひしぎたちじゅうじかため)	掌握中に	投げ技／	
前方回転腕絡(ぜんぽうかいてんうでがらみ)	腕挫立ち十字固中に	[illegible]	
腕挫裏十字固(うでひしぎうらじゅうじかため)	腕挫立ち十字固中に	投げ技／	

技名(10連コンボ)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	[illegible]	[illegible]
10連コンボ1		上·上·上·上·上·下·上·上·上·上	
10連コンボ2	[illegible]	[illegible]	
10連コンボ3		上·上·上·上·中·中·上·上·中中·下	

※1 振り向き(or)からもシフト可

姉よりも華麗に、残酷に……



アンナ·ウィリアムズ
ANNA WILLIAMS

『鉄拳TT』から待望の復帰を遂げたアンナ。多くの新技を引っさげて、ニーナとの差別化がますます顕著になったが……果たして姉を超えることはできるのか!?

Text:タケヤマ

TEKKEN事典　アンナ補足①　アンナのクイックサマーソルトキック()は一見スキだらけだが、ライジングトーキックによる反撃を受けるほどの硬直は無い。リーチが短いので中段攻撃として使うのは難しいが、ジャンプステータス技としての価値は高いぞ。相手のシットジャブによる暴れをつぶしたり、不利な状況で投げや下段を誘って出したり……と使いこなせれば強力な武器となるだろう。



接近戦におけるアンナのダメージ源は？

接近戦での攻めは、アッパーストレート(◇●●)とライトニングスクリュー(◇●)で押していき、相手が固まったら投げる……という形が基本。ライトニングスクリューはヒットさせて有利になる下段攻撃で、その後アッパーストレートに連係させれば軸の関係も手伝って相手のしゃがみ●にすら割り込まれない。ここからロングレンジスロー、ランドスリップ(◇●)などを織り交ぜていけば十分な崩し効果が得られるだろう。

次に接近戦での守りについてだが、ここではレイヴキック(しゃがみ途中●☆●)で相手の攻撃を止めるのが基本。しかしこれだけではダメージが低いので、相手の上段始動コンビネーションにはシットスピンキック&ライトアッパー(◇●●)を出していきたい。シットスピンキックが上段攻撃を潜りつつカウンターヒットすれば、続くライトアッパーが連続ヒットするぞ。

最後に、壁を使った攻め。ここでは、投げと中段による二択が単純に有効。投げとの二択にする中段には、アッパーストレートか双掌破(◇●)を使うといい。特に、双掌破はヒット後に壁やられ・強を誘発するので、コウトリーレインボー(◇➡●●●)で追い打ちすれば相手体力の4割近くを奪うことができるぞ。



首狩り投げはこんな距離からでも相手を壁まで投げ飛ばすことができるぞ。また、右投げも相手を壁方向に投げ付けるので覚えておこう。逆に、左投げは相手との位置が入れ替わる。

しゃがみからの攻めと中距離戦

アンナはしゃがみ状態からの固有技が豊富。特に、リフトショット(立ち途中●)はリーチが長い中段の浮かせ技で、ガードされても反撃を受けないため非常に強力。掌握ステップ(◇◇)からもスムーズに出せるので、投げと絡めて使うといいだろう。

相手との距離が離れたときは、カウンターヒット時に相手体力4割以上を奪うダメージが期待できるアガペイトアロー(◇●)を狙いたい。しかし、安易に出してはしゃがまれがちだ。中段攻撃として、ジャンプステータスがついているサプライズスコール(◇●)やコンボ始動技のコウトリーレインボー1発止めも出していく必要があるぞ。

同じく新技シューティングスター(◇●)もリーチが長い中段攻撃なので使いたくなるが、浮かせ技ではない割にガードされると確定反撃を受けてしまうので使いにくい。



ニースマッシュなどによるけん制も大切だが、メインはあくまでコンボ始動技。

逆PDKコンボ(●●●●)やシットジャブを当てた後などは、三択を仕掛けるチャンスだ。

確定反撃について

まず、パンチ技を下段さばきした場合は、レフトミドルキック&ライトハイキック(◇●●)で反撃しよう。ステップインアッパー(◇●)を使いたくなるが、この技はしゃがみ状態に当ててもダウンを奪えないため、下段さばき後には使う必要は無い。もちろん、立ち状態の相手に対する反撃技としては優秀だ。

そして、キック技をさばいた場合はクイックサマーソルトキック(◇●)を入れていく。ただし、相手の右キックをさばいたときなどは届かないことがあるので、そのときはコウトリーレインボーの1発止めを入れる必要がある。入力猶予が少なく成功させるのは難しいが、ぜひ習得したい。

最後にしゃがみ状態からの反撃。ここではリフトショット(立ち途中●)が活躍する。リーチが長く、しゃがみにヒットさせてもコンボにいけるため、どんどん使おう。



ヒット後は➡●などで拾ってコンボを決めよう。相手体力の4割近くを奪うことができる。

しゃがみ状態からのリフトショットは、非常に高性能。この距離からでも届く。

コンボ紹介

① ステップインアッパー(◇●)→アガペイトアロー(⇩◆●)→立ち●→ヘイルストーム(◇●●●●)

② サマーソルトキック(◇●後◆入れっぱなし)→アガペイトアロー(⇩◆●)→➡●→アガペイトアロー(⇩◆●)→シットスピンキック&ハイキック(⇩●☆●)

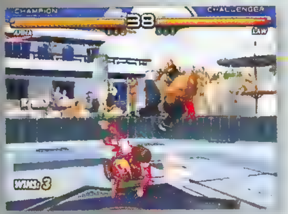
③ アガペイトアロー(⇩◆●)カウンターヒット→大ジャンプ●→➡●X2→コウトリーレインボー(◇➡●●●●)

④ キャットスラスト(しゃがみ状態から◇●) or コールドブレード(しゃがみ状態から◆●) or ランドスリップ(◇●)→ライトローキック&バックスピンチョップ(⇩●●)→➡●→コウトリーレインボー(◇➡●●●●)

⑤ コウトリーレインボー(◇➡●) 1発止め or ステップインアッパー(立ち途中●)→立ち●→アガペイトアロー(⇩◆●)→立ち●→コウトリーレインボー(◇➡●●●●)

③のコンボは、計2回の➡●と、最後のコウトリーレインボーを前ダッシュから出す必要がある。特に最後は、相手が地面に着地するギリギリまで引き付けて近付いていかないとコウトリーレインボーが全段ヒットしない。タイミングを会得するまで要練習だ。ちなみに、このコンボは1回目の➡●の部分をアガペイトアローにすることができるが、その場合の難度は非常に高くなる。

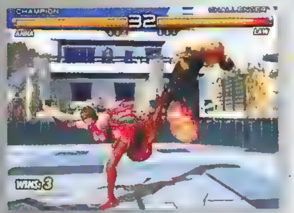
この新技に注目!!



ランドスリップ

◇●

発生の遅い下段攻撃。ノーマルヒットでコンボを決められるので、立ちガード対策の貴重な技といえるだろう。また、ダウン状態の相手にもヒットし、サプライズスコールヒット後の追撃としても使える。ちなみに、しゃがみステータス技では無いので、相手の上段攻撃にはつぶされてしまう。



スカーレットスパウト

◇●●●

旧技のスカーレットレインから、中段と下段の2つの派生技が追加された。スカーレットスパウトはノーマルヒットで、スカーレットリバースはカウンターヒットでダウンを奪え、コンボを決めることができる。また、2発目はどちらもダウン攻撃になるので、起き攻めにも使えるぞ。

TEKKEN 事典 アンナ補足② コンボの締めに多用するコウトリーレインボーは、3発目のキックを◇●で入力することによって、カオスジャッジメントに移行可能だ。ここからフォールダウン(カオスジャッジメント中に◇)で近付いたり、そのほかの派生技を使って起き攻めするのも面白いだろう。また、カオスジャッジメント中に下段攻撃や投げをくらった場合は、自動的に反撃をしてくれる。

技名(固有技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・種類	備考
ダブルジャブ	[illegible]	上·上	
ワンツーパンチ	[illegible]	[illegible]	
ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ	[illegible]（or⇦）	上·上·特殊動作	※1
ワンツーパンチ～バタフライキック	[illegible]	[illegible]	
ワンツーパンチ～バタフライニードル	[illegible]	上·上·上·上·中·下	
ワンツーパンチ～ウイングブレード	[illegible]	[illegible]	
ワンツーパンチ～ブラックウイドー	[illegible]	上·上·上·上·上·中·中	※2
ワンツーパンチ～メイルシュトローム	[illegible]	[illegible]	
ステルスニードル	[illegible]	中	
バックナックルコンビネーション	[illegible]	[illegible]	
レバースマッシュ	[illegible]	中	
ボトルカット	[illegible]	[illegible]	
ボーンスティンガー	[illegible]	中	
バタフライキック	[illegible]	[illegible]	
バタフライニードル	[illegible]	上·上·中·下	
ブレイクブレード	[illegible]	[illegible]	
ブラックウイドー	[illegible]	上·上·上·中·中	※2
メイルシュトローム	[illegible]	[illegible]	
フラミンゴ	[illegible]	特殊動作	
トライデント[illegible]	[illegible]	[illegible]	
シットロー	[illegible]	下	
ダブルクレイモア	[illegible]	[illegible]	[illegible]
スネイクブレード	[illegible]	下·下·中	
スネイクキック	[illegible]	[illegible]	
ハンティングホーク	[illegible]	中·中·中	
トリックスマッシュ	[illegible]	[illegible]	
スターライトブレード	[illegible]	中·下·中	
トリックバタフライキック	[illegible]	[illegible]	
トリックバタフライニードル	[illegible]	中·上·中·下	
トリックブラックウイドー	[illegible]	[illegible]	[illegible]
トリックメイルシュトローム	[illegible]	中·上·上·中·下	
ヒールフォール	[illegible]	[illegible]	
ヒールナイフ	[illegible]	中·中	※2
ヒールクエイク	[illegible]	[illegible]	
ジョーシェイカー	[illegible]or[illegible]	中	
ディストラクション	[illegible]	[illegible]	
ヒールランス	[illegible]	中	
ダークハルバート	[illegible]	[illegible]	
ペクラッシュ	[illegible]	下·中·中·中	※2
ペクラッシュニードル	[illegible]	[illegible]	
フラッシングハルバート	[illegible]	上·上	※2
レイスハンマー	横移動中に[illegible]	[illegible]	
キリングブレード	[illegible]or走り中に[illegible]	中	
ヒールエクスプロージョン	[illegible]	ガード不能	
ラストニードル	[illegible]	ガード不能	
アルバトロス	立ち途中に[illegible]or[illegible]	中·中·中	[illegible]
ジャベリン	立ち途中に[illegible]or[illegible]	中·中·下	
ウェイブニードル	立ち途中に[illegible]	上·中·[illegible]	
ヒートディストラクション	立ち途中に[illegible]	上·上·中·中	※2
ニージャベリン	立ち途中に[illegible]	[illegible]	
ウイングブレード	[illegible]	中	
左[illegible]とし	[illegible]	[illegible]	
ハンマーヒール	[illegible]	中	
フラミンゴウェイブニードル	フラミンゴ中に[illegible]	[illegible]	
フラミンゴディストラクション	フラミンゴ中に[illegible]	中·上·中·中	※2
フラミンゴメイルシュトローム	フラミンゴ中に[illegible]	[illegible]	
マッハニードル	フラミンゴ中に[illegible]	下	
ヒールハンター	フラミンゴ中に[illegible]	中	
フラミンゴニードル	フラミンゴ中に[illegible]	中	
クリムゾンランス	フラミンゴ中に[illegible]	上	
ツイスター	[illegible]	上	※4
バックナックル	[illegible]	上	
スカルクラッシュ	[illegible]	中·中	
ブラインドミドルキック	背向け中に[illegible]	中	

技名(投げ技・返し技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	種類／抜け	備考
ハンマーヘッドスロー	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
ブルーシャークスロー	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
ポートサイドスロー	[illegible]	[illegible]	
スターボードサイドスロー	右側面から接近して投げ掴み	投げ技／[illegible]	
トリプルペイン	背後から接近して投げ掴み	投げ技	
ソードフィッシュスロー	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
ボールブレーカー	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
コブラバイトスロー	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
パリング	[illegible]	返し技	[illegible]

技名(10連コンボ)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定	備考
10連コンボ1	[illegible]	上·上·下·中·中·中·上·中·下·中	
10連コンボ2	[illegible]	上·上·上·下·中·中·中·下·中·ガード不能	



白頭山(ペク・トーサン)

BAEK DOO SAN

ファランのテコンドーの師匠であるペク・トーサンが、渋さを増して復活！　フラミンゴキャンセルを駆使して、ペク式フラミンゴで相手に反撃のスキを与えぬまま攻め切ろう。

Text：ミシマスター

※1：⇩or⇧でも可
※2：⇨(or⇦)追加入力でフラミンゴムーブへ
※3：⇨追加入力でフラミンゴムーブへ
※4：[illegible]でフラミンゴムーブへ、[illegible]でキャンセル

TEKKEN事典　ペク補足：『鉄拳TT』では全段連続ヒットしていたアルバトロス(立ち途中に[illegible])が、本作では連続ヒットするのは2発目までと弱体化している。また、ジョーシェイカー([illegible])はほかのキャラの同コマンドで出るライジングトーキックよりも発生が[illegible]いので、ペクは下段攻撃ガード後などのしゃがみ状態からの確定反撃能力に不安が残る。



目指せ、フラミンゴマスター

ベクのフラミンゴから出せる技は、技表には少数しか載っていない。しかし、実は立ち状態からワンコマンドで出せる技のほぼすべてを、フラミンゴ状態からも出せる。

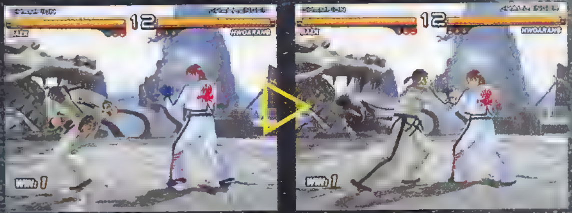
フラミンゴから技を出すときに、覚えておかなければいけない注意事項は二つある。

①ワンコマンドの技でもジャンプ攻撃、横移動攻撃、立ち途中攻撃や投げ技は出すことができない（例外としてボールブレイカーのみ可能）。

②フラミンゴムーブを経由してからでないと技を出すことができない。焦ってフラミンゴムーブの前にコマンド入力してしまいがちなので注意。

●が絡んだコマンドを必要とする技は、「フラミンゴ移行のときに●をホールドしたまま、レバー＋●」という入力が必要となる。●を押しているにもかかわらず●の技が出るというのは多少の違和感を感じるかもしれないが、スムーズに出せるように手にしっかりと覚え込ませよう。

例外となるフラミンゴからの最重要技を紹介する。何と投げ技のボールブレイカー（●）もフラミンゴから出すことができるのだ。立ち状態からも可能だが、フラミンゴから出すときは必ず●→●というように素早くスライド入力で完成させなければならない。


ファランとは違って、フラミンゴから立ち技も投げ技も出すことができる。ベクにとってフラミンゴ状態とは立っているのと何ら変わりの無いことなのだ。さすがです、師匠。

攻めのフラミンゴキャンセル

派生技をキャンセルしてフラミンゴへ移行できる技が多く、派生技を警戒して固まる相手にフラミンゴキャンセルからの攻めを展開するのがベクの闘い方だ。

主力となるのがベクラッシュ（●）とアルバトロス（●または立ち途中に●）の二つ。これらは派生技の最後で中段と下段の二択を迫れるので、相手が固まりやすいポイントの一つだ。ここで派生技をフラミンゴキャンセルし、ボールブレイカーやフラミンゴニードルを狙っていこう。再度ベクラッシュやアルバトロスを出して同様の選択を迫るのも攻めを継続することができて強力だ。

ワンツーパンチからのフラミンゴ移行はヒットしていた場合に、相手はしゃがみ入力をすることで硬直をキャンセルできてしまう。単調な攻めは展開しづらいので注意。

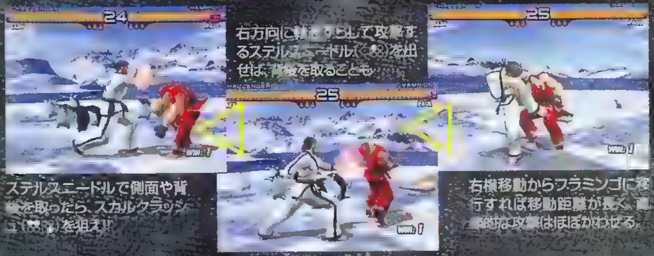

素直に全段出し切りを狙うのもアリ。アルバトロスよりカウンター時の見返りが大きい。

1～2発目が連続ヒットするジャベリンは、特殊ステップからも出すことができる主力技。

フラミンゴ無しでも強い師匠

相手にガードさせて有利になる●、ノーマルヒットでも相手を浮かせられる右アッパー（●）、ダウンを奪える下段攻撃のダークハルバート（●）など、フラミンゴとは関係無い技にもほかのキャラに引けを取らない性能を持つものが多い。特にダークハルバートはしゃがみステータス技なので、相手の攻撃を潜りつつヒットさせやすい。

パンチさばき技のパリング（●）は、さばき受付時間が長くタイミングが難しいが、成功時には無防備な相手に右アッパーをヒットさせられるほど有利になる。多用される手技連係には確実に反応してさばけるようにしておきたい。


右方向に回り込んで攻撃するステルスニードル（●）を出せば、背後を取ることも。

ステルスニードルで側面や背後を取ったら、スカルクラッシュ（●）を狙え!!

右横移動からフラミンゴに移行すれば移動距離が長く、直線的な攻撃はほぼかわせる。

コンボ紹介

① 右アッパー（⇧●）or ジョーシェイカー（●）→レバースマッシュ（⇨●）→ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ（●●●⇨）→●→ジャベリン（⇨☆⇩⇧☆●●●）

② ヒールランス（⇦●）→ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ（●●●⇨）×3→フラッシングハルバート（☆●）

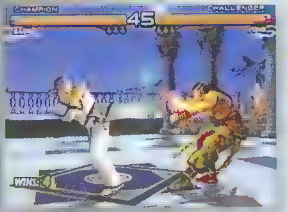
③ ダークハルバート（⇧●）or スカルクラッシュ 1発止め（●）→スネイクブレード（⇩●●●）

④ ウイングブレード（⇨☆⇩●）→大ジャンプ●→フラッシングハルバート～フラミンゴムーブ（●⇨）→ワンツーパンチ～フラミンゴムーブ（●●●⇨）→スカルクラッシュ（●●）

⑤ フラミンゴニードル（フラミンゴ中に⇨●）壁やられ・強→ジャベリン（⇧●●●）

①のジャベリンは特殊ステップで近付いてから出さないと全段ヒットしない。③のダークハルバート後は、スネイクブレードを●で出した方が拾いやすい。④は高い打点で大ジャンプ●を当てないと次のフラッシングハルバートで拾えなくなってしまうので注意。⑤は⇧●始動のジャベリンの方が立ち途中●始動のものよりもダメージが大きいので、壁やられへの追い打ちにはこちらを使おう。

この新技に注目!!



ダブルクレイモア

⇧●●

1、2発目のどちらも、カウンターヒットで回復不能の腹崩れ状態を誘発することができる。大きく踏み込むためリーチが長く、中距離戦で使いやすい。2発目にディレイをかけて相手の攻撃を誘ったり、1発目をキャンセルしてフラミンゴへ移行するフェイントも効果的だ。



スカルクラッシュ

●●

ノーマルヒットでダウンを奪え、追撃を決められる1発止めを主に使っていこう。発生の早さは右アッパークラスなので、下段パンチさばき後の確定反撃としても使っていける。ガードされると少々スキがあるが、手を出してくる相手には2発出し切りでカウンターを取れる。

TEKKEN 事典 ベクステップ!? ダブルクレイモアをフラミンゴでキャンセルする動作を連続して行なうことで、ベクだけの面白いステップが可能。コマンドは⇧●（●ホールドしたまま）の後に⇨→⇧●→と繰り返すだけだ。前進速度とモーションの視覚効果のおかげで、ここからのフラミンゴ攻めのプレッシャーはかなりデカイ。フラミンゴマスターを目指すなら、ぜひ"ベクステ"も習得しよう。

技名(固有技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・種類	備考
ワンツーパンチ	[illegible]	上・上	
ワンツーアッパー	[illegible]	上・上・中	
ワンツープリマコンボ	[illegible]	上・上・上	
レフトストレート〜ライトアッパー	[illegible]orしゃがみ状態で[illegible]	特中・中	
エルボーピンタ	[illegible]	中・中	
クルクルパンチ	[illegible]	上	
アニマルアッパーカット	[illegible]	中	
アニマルスマッシュ	[illegible]	中	
アニマルラッシュ&クルクルパンチ	[illegible]	上・上・上・上・中	
ライトストレート〜レフトアッパー	[illegible]	[illegible]	
ダイビングローパンチ	[illegible]	下	
アニマルピンタ	[illegible]	[illegible]	
ダイナミックスマッシュ	[illegible]	中	
ダイナマイトアッパー	[illegible]	[illegible]	
ロン・ドゥ・ヒール	[illegible]	中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
プロムナード	[illegible]	中	
クルクルキック	[illegible]or[illegible]or[illegible]	中・上	
スプリングスタンプ	立ち途中に[illegible]	中・上	
チャージスタンプ	立ち途中に[illegible]ホールド	中・中	
エアーズロック	[illegible]	中・中・中	
アニマルキックラッシュ	[illegible]	中・中・中・中・中	※1
フィンキック	[illegible]	中	
スナップショット	[illegible]	下	
ローリング・トーピドー	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
ライジングトゥーキック	[illegible]or[illegible]or[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
アリキック	しゃがみ状態で[illegible]or[illegible]	下・下・下	
スピニングスマッシュ	しゃがみ状態で[illegible]or[illegible]	下・中	
アニマルスイープ	横移動中に[illegible]	下	
ダブルスピン・アニマルスイープ	[illegible]	上・上・下	
ダブルスピン・カスタネット	[illegible]	上・上・中	
カンガルーアタック	[illegible]	中	
アニマルヘッドバット	[illegible]	中	
ロケットスタンス	[illegible]	特殊動作	
ロードランナー	[illegible]	中	
フライング・アッパー	[illegible]	中	
フライング・ローキック	[illegible]	下	
フライング・ミドルキック	[illegible]	中	
フライング・ヒップアタック	[illegible]	中	
アニマルメガトンパンチ	[illegible]	中	
フライングクロスチョップ	[illegible]	上(終わり際は下)	
ナックルボム	[illegible]	中	
カスタネットキック	[illegible]	中	
フランケンシュタイナー	[illegible]	特中	
アニマルドロップキック	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
サテライトドロップキック	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
アニマルギガトンパンチ	[illegible]	ガード不能	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
シュリンプキック	背向け中[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
足ばちき(あしばちき)	接近して[illegible]	投げ技/[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
アニマルフェイスクラッシャー	左側面から接近して投げ掴み	投げ技/[illegible]	
アニマルローリングアームホイップ	右側面から接近して投げ掴み	投げ技/[illegible]	
背落し(せおとし)	背後から接近して投げ掴み	投げ技	
ジャイアントスイング	接近して[illegible]	投げ技/[illegible]	
ジャガードライバー	接近して[illegible]	投げ技/[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
DDT	接近して[illegible]	投げ技/[illegible]	
アニマルビート	[illegible]ヒット時		
技名(10連コンボ)	**コマンド(☆はレバーニュートラル)**	**攻撃判定**	**備考**
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
10連コンボ2	[illegible]	上・上・中・上・中・上・中・中・下・中	



アニマルコマンダー二世、今ここ(ママの袋の中)に!

ロジャーJr.

ROGER Jr.

驚異の破壊力を持つアニマルラッシュ絡みの連続技は、相変わらずの軍事用カンガルー。追加された構え、ロケットスタンスからの技を活用して、腕のリーチの短さを補っていこう。

Text:ハメコ。

※1:3、5発目に[illegible]追加入力で立ち構えへ。1、3発目に[illegible]追加入力でローリングアニマルへ

TEKKEN 事典 ロジャーJr.補足:新技のチャージスタンプ(立ち途中[illegible]ホールド)ヒット時は、カンガルースタンプ、ツームストンパイルドライバー(接近して[illegible])後はアニマルヘッドバット、ジャイアントスイング(接近して[illegible])後ヒット後はテイルカッターで追撃可能。なお、ロジャーをダウン状態のままで放っておくと、ママを心配するロジャーJr.の姿が!! かわいいので一度は見ておこう。

対戦攻略

TACTICS



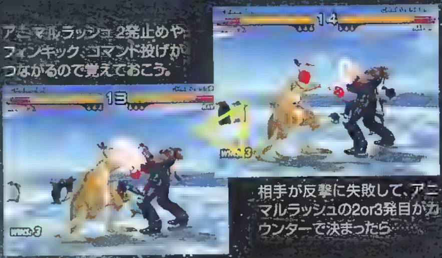
アニマルラッシュで接近戦を制す!

対戦における最大の狙いは、アニマルラッシュ&クルクルパンチ4発目(◇●●●)(以下アニマルラッシュ)からの連続技。初段がカウンターで決まれば全段つながり、4発目でよろけた相手に(◇●)からのコンボ②をたたき込めば全体力の6割を奪える。

「鉄拳TT」では(⇨⇨●)だったコマンドが(●)に変更され、最速での連係が簡単に組めるのもポイント。初段の発生はカズヤなどの遅い立ち(●)と同じで、これを2~3発止めで出しておき、カウンターを確認したら4発目まで出すというのが接近戦での基本となる。なお、2~3発目をガードされると少し不利となるので、横移動やレフトストレート~ライトアッパー(◇●●)でフォローしよう。

もちろん、これだけではしゃがみやしゃがみステータス技で容易に対処されてしまうので、中段攻撃のエルボーピンタ(◇●●●)やフィンキック(◇●)も織り交ぜていく。前者は1発止めが基本。キングと違い、初段カウンター時にダウンを誘発するので、アニマルヘッドバット(◇●)で追撃しよう。後者はいわゆるフロントキックだが、ヒット後の間合いが近いので、アニマルラッシュやロングレンジスローで攻めていくといい。

下段攻撃ではテイルカッター(◇●)が主力となる。ヒット時はコンボ④が決まる割に、ガードされたときの反撃は立ち途中●程度で済む。



アニマルラッシュ2発止めやフィンキック、コマンド投げがつながるので覚えておこう。

相手が反撃に失敗して、アニマルラッシュの2or3発目がカウンターで決まったら

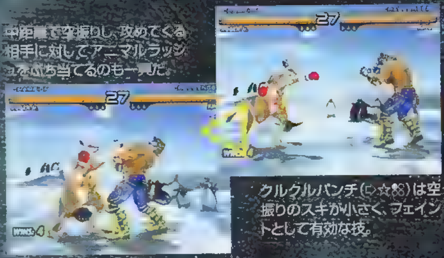
中距離でどう闘うか?

中距離戦が頻発する本作において、リーチの短さは大きな弱点となる。これをいかにカバーしていくかが、勝利へのカギを握るだろう。

最も頼れる技は、アニマルメガトンパンチ(⇨●●)。発生が遅い分踏み込みが長く、横へのホーミング性能も上々。ヒット時はエルボードロップ(◇●)や、前ダッシュを引っ張ってのダイナミックスマッシュ(⇨➡●)で追撃できる。

相手の接近に対して置いておく技としては、ロン・ドゥ・ヒール(●●)が便利。垂直に跳び上がって踵落としを放つ技で、ヒット時はコンボ②が決まり、ガード時は少し不利な程度。空振りしたときのスキもそれほど大きくない。

また、アニマルスイープ(横移動中●)も活用したい技の一つ。軸をずらしつつ低い姿勢で攻撃するので、相手の連係の初段を横移動で避けた後に使うと当てやすいぞ。



中距離で空振りし、攻めてくる相手に対してアニマルラッシュをぶち当てるのも一興だ。

クルクルパンチ(⇨☆●)は空振りのスキが小さく、フェイントとして有効な技。

ロケットスタンスを使え!

新構えであるロケットスタンス(◇●)からは、リーチの長い強力な技を出せる。中距離からの奇襲として使おう。

主力となるのが、ガードされても反撃を受けない浮かせ技、フライング・アッパー(◇●●●)。踏み込みが長く、ヒット時はコンボ①で相手体力の4割強を奪い取れる。

フライング・アッパーで相手を委縮させたら、相手目掛けてタックルをかますロードランナー(◇●)を使ってみよう。予備動作は長いが、案外横方向に強く、ガードさせれば近い間合いで有利になる。

そのほかの派生技は、フライング・ローキック(◇●●)がガードされても確定反撃の無い下段攻撃、フライング・ミドルキック(◇●●)がフィンキックとほぼ同じ性能の中段攻撃、フライング・ヒップアタック(◇●●)がリーチが短いもののガードさせて有利な中段攻撃となっている。



投げを絡めて攻めよう。動く相手にはアニマルラッシュ、しゃがむなら思い切って(◇●)を。

タックルするだけあって、リーチに優れるロードランナー。[illegible]

コンボ紹介

① フライング・アッパー(◇●●●)→クルクルキック(◇●●)→アリキック~スピニングスマッシュ(◇●●)

② ライジングトゥーキック(◇●) or シュリンプキック(背向け中●) or ロン・ドゥ・ヒール([●●]) or ダイナマイトアッパー(しゃがみ状態で◇●)→立ち●→エアーズロック(⇨●●●●)

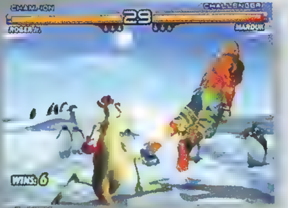
③ ナックルボム(◇●) or テイルカッター(◇●) or アニマルスイープ(横移動中●)→エアーズロック(⇨●●●●)

④ カスタネットキック(●) orスナップショット(⇦●)カウンターヒット→エルボーピンタ(◇●●●)→アリキック~スピニングスマッシュ(◇●●)

⑤ クルクルパンチ(⇨☆●)ガード→フライング・アッパー(◇●●●)→ライトストレート~レフトアッパー(●●)→立ち●→アニマルアッパーカット(⇨☆⇩◇●)

①は近い間合いでフライング・アッパーが決まった際のコンボ。⑤のコンボより威力は若干劣るが、簡単なのが利点。②は安定かつ基本の連続技。軸がずれているなら直接エアーズロックを入れていこう。⑤はクルクルパンチをガードさせてからの追撃。フライング・アッパー後、ダッシュで相手の下に潜り込んでからライトストレート~レフトアッパーを決め、近い間合いで立ち●を決めよう。

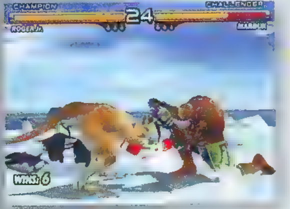
この新技に注目!!



ダイナミックスマッシュ

⇨➡●

大きく踏み込んでフックを繰り出す。ヒット時はきりもみダウンを誘発。リターンが少なく、ガードされると反撃を受けてしまうので、おいそれとは使えないが、リーチが長いおかげで崩拳や双掌破などへの反撃として活躍する。



ダイビングローパンチ

⇩●

相手の足元にパンチを放つ、しゃがみステータスを持った下段攻撃。技後は立ち状態で、ヒット時は相手しゃがみ状態でこちらが有利となるので、アニマルラッシュなどに連係させよう。ガードされると、立ち途中●などで反撃されてしまう。

TEKKEN 事典 **壁コンボについて** 壁際でアニマルラッシュをカウンターヒットさせることができたら、アニマルドロップキック(◇●)を決めて壁やられ・強を誘発しよう。そのままアニマルキックラッシュ4発目(⇦●●●●●)までをたたき込めば、総ダメージ量は何と全体力の7割!! ほかの技で壁やられ・強にした後も、アニマルキックラッシュ4発目までをたたき込むのが高威力でオススメだ。

技名(固有技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・種類	備考
ワン・ツー	[illegible]	上・上	
ライジングコンビネーション	[illegible]	[illegible]	
ノーザンライトコンビネーション	[illegible]	上・上・中	
ワン・ツー・ミドルキック	[illegible]	[illegible]	
ワン・ツー・ハイキック	[illegible]	上・上・上	
ワン・ツー・ローハイキック	[illegible]	[illegible]	
サザンクロスコンビネーション	[illegible]	上・上・中	
トリプル・ティー・ソーク	[illegible]	[illegible]	
ダブルフェイスブレイカー	[illegible]	中・中	
バックハンドブロー	[illegible]	[illegible]	
ジャンピングエルボー	[illegible]	中	
ローリングカッター	[illegible]	[illegible]	
クイックノーザンライト	[illegible]	上・中	
ストレート・ミドルキック	[illegible]	[illegible]	
ストレート・ハイキック	[illegible]	上・上	
ストレート・ローハイキック	[illegible]	上・下・上	
クロスストレート	[illegible]	上	※1
ダブルトマホーク	[illegible]	[illegible]	
ティー・ソーク・ラン	[illegible]	中	
バルカンコンビネーション	[illegible]	[illegible]	
ガトリングコンビネーション	[illegible]	中・中・中・下	
シャッターキック	[illegible]	[illegible]	
ブルニードル	[illegible]	中	
サイクロンネルソン	[illegible]	[illegible]	
ブルファング	[illegible]	下・上	
スクエーブルファング	[illegible]	[illegible]	
ストッピングフェイントストレート	[illegible]	上・上	
ストッピングフェイントニー	[illegible]	[illegible]	
スライサー	[illegible]	中	
スナイパースラッシュ	[illegible]	[illegible]	
ジャンピングニー	[illegible]	中	
コブラソード	[illegible]	[illegible]	
プロミネンスコンビネーション	[illegible]	中・中・上	
トライデントミドル	[illegible]	[illegible]	
トライデントロー	[illegible]	下	
スウェーハイキック	[illegible]	[illegible]	
トリプルニーコンボ	[illegible]	中・中・中	
ダブルニー&ローキック	[illegible]	[illegible]	
ニーランチャー	[illegible]	中	
レッグバズーカー	[illegible]	上	
ブルトルネード	[illegible]	下	
スレッジハンマー	[illegible]	[illegible]	
ソーク・クラブ	[illegible]	上	
バレットコンビネーション	[illegible]	[illegible]	
サイドワインダー	[illegible]	ガード不能	
バック蹴	[illegible]	[illegible]	
フェイントレッグバズーカー	[illegible]	特殊動作～上	
ティー・ソーク・ホン	[illegible]	[illegible]	
サイクロンキック	横移動中に[illegible]	上	
ライトミドル&レフトフック	[illegible]	[illegible]	
ダブルミドルキック	横移動中に[illegible]	中・中	
エルボーインパクト	[illegible]	[illegible]	
ダッキングロー・レフト	[illegible]	下	
ダッキングニーランチャー	[illegible]	[illegible]	
クイックトルネードアッパー	しゃがみ状態で[illegible]	中	
ヘイルウィンド	[illegible]	[illegible]	
ストッピング	[illegible]	上	
技名(投げ技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	種類/解除	備考
ティー・カウ・トロン	接近して[illegible]or[illegible]	投げ技／[illegible]	
ティー・カウ・コーン	[illegible]	[illegible]	
ヘッドブレイクスロー	左側面から接近して投げ掴み	投げ技／[illegible]	
フェイスブレイクスロー	[illegible]	[illegible]	
バックフリング	背後から接近して投げ掴み	投げ技	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
チャランボー	[illegible]中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
チャランボー[illegible]	[illegible]	[illegible]	
正面右膝蹴り(しょうめんみぎひざげり)	[illegible]	投げ技／[illegible]	
首投げ(くびなげ)	[illegible]	[illegible]	
左横膝蹴り(ひだりよこひざげり)	[illegible]中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
回し右膝蹴り[illegible]	[illegible]	[illegible]	
真空飛び膝蹴り(しんくうとびひざげり)	[illegible]中に[illegible]中に[illegible]中に[illegible]	投げ技	
左横膝蹴り[illegible]	[illegible]	[illegible]	
回し右膝蹴り(まわしみぎひざげり)	[illegible]中に[illegible]中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
技名(10連コンボ)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定	備考
10連コンボ1	[illegible]	[illegible]	
10連コンボ2	[illegible]	上・上・上・上・中・中・下・上・下・中	



ブルース・アーヴィン

BRUSE IRVIN

圧倒的な手数を誇り、確定反撃やケズりも優秀なブルース。ただ上段始動の技が多いので、安易な攻めには危険が伴う。的確に状況を判断して、最良の行動を取っていくように心掛けよう。

Text ささき

※1 技の出始めを相手のパンチ技に合わせた場合、クロスカウンターに変化

TEKKEN 事典 『鉄拳TT』ではワンツーの初段カウンターヒット時には[illegible]始動のストレート・ハイキックが連続ヒットしていたが、本作では立ち[illegible]こそ連続ヒットするものの、残念ながらストレート・ハイキックはつながらない。このため、ワン・ツーを出すときは常にライジングコンビネーション3発目まで出しておき、初段カウンターヒット時に4発出し切るなどしてダメージ効率をアップさせる必要がある。



対戦攻略 TACTICS

ケズってケズって、ケズりまくれ！

基本戦術は、小技でケズり、相手が攻めてきたら初段の発生が早い連係技でカウンターを取っていく、というもの。

その戦術の核となるのがストレート・ローハイキック2発止め(…)だ。この技は初段を(…)で出すことで発生が少し遅くなるが、ガードさせた場合に次のローを下段さばきされなくなる。クイックノーザンライト(…)と使い分ければ、ストレートをガードさせた時点で二択を仕掛けられる(クイックノーザンライトは(…)からは出せない)。

続いて、サイクロン・エッジ(…)もケズりに有効。しゃがみステータス技でガードされても確定の反撃を受けず、カウンターヒット時には派生技のサイクロン・トルネード(…)までヒットする。

ブルファング(…)もイヤらしい下段攻撃だ。初段のリーチが長く、カウンター時は2発目も連続ヒットして結構な体力を奪える。ただし、ガードされても痛い反撃は受けないが、下段さばきには弱い。

これらの技を使ってうまく体力でリードしたら、こちらのペース。体力差を取り戻そうと攻めて来る相手に対して、サザンクロスコンビネーション(…)やライジングコンビネーション(…)、ダブルフェイスブレイカー(…)などの技を狙っていこう。初段の発生の早さを活かして、カウンターヒットを狙って出していくといい。





ストレート・ローハイキック2発止めやサイクロン・エッジによるケズりを警戒してしゃがむ相手には、ティー・ソーク・ラン(…)が効果的。発生が早い浮かせ技で、ヒット後は空中コンボへ

反撃の重要性

反撃技としてまず最初に覚えたいのが、(…)始動のストレート・ハイキック(…)。初段ノーマルヒットで連続ヒットし、なかなかのダメージを与えられる。カズヤのダブルアッパーや仁の追い突きガード後に毎回決められるようになれば心強い。

相手の上段攻撃をかわした場合に決めたいのが、ダブルトマホーク(立ち途中(…))だ。初段ノーマルヒットで2発目も連続ヒットし、ヒット後は少しダッシュしてからブルファングで追撃できる。

バックダッシュや横移動で攻撃をかわした場合は、ダブルニー(…)やプロミネンスコンビネーション2発止め(…)で反撃。どちらも初段の発生が早く、ヒット後は有利になる。これらにライジングトーキック(…)やティー・ソーク・ランなども加えて、状況に応じて最もダメージを与えられる技を選択しよう。



ヒット後はブルファングで追撃。ダッシュのタイミングが多少難しいので要練習。



ダブルトマホークは、スキの小さめな下段攻撃をガードした後に出すのも有効。

特殊ステップからの攻め

特殊ステップ(…)からは、投げコンボ始動技の首相撲(…)と、正面右膝蹴り(…)が出せる。特に正面右膝蹴りからの派生投げである真空飛び膝蹴りの威力は、驚異の一言。相手も警戒してくるはずなので、ほかの派生投げも使い分けよう。

特殊ステップからは、三つの打撃技も出せる。エルボーインパクト(…)はジャンプステータスの上段攻撃。ダッキングロー・レフト(…)はリーチが長い下段攻撃。ヒット後は有利になるので、発生の早い技で攻めよう。ダッキングニーランチャー(…)は前方に大きく跳び上がる中段攻撃だ。



ムエタイらしい技であるダッキングニーランチャー。ヒット時は体力の約4分の1を奪う。



ダッキングロー・レフトは特殊ステップの移動距離と相まって、長いリーチを誇る。



特殊ステップからは投げしか出せなかったが、本作では三種の打撃技を出せる。

コンボ紹介

① ニーランチャー(…)→ストレート・ローハイキック(…)→トリプルニーコンボ(…)

② ティー・ソーク・ラン(…)→プロミネンスコンビネーション2発止め(…)→トリプルニーコンボ(…)

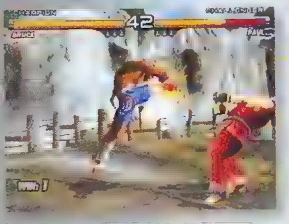
③ ペインウインド(しゃがみ状態で…)カウンターヒット→サイクロン・トルネード(…)

④ ソーク・クラブ(…)→ニーランチャー(…)

⑤ ライジングトーキック(…)→ダブルフェイスブレイカー(…)→ワン・ツー・ハイキック(…)

①のストレート・ローハイキックは1、3発目がヒット。トリプルニーコンボは最速で出せばOK。ティー・ソーク・ランからも①と同じコンボが可能だが、下段さばき成功後などは安定しないため②を入れよう。④のニーランチャーは一瞬前ダッシュしてから出す。相手の受け身の有無に関係無くヒットする。⑤は相手を壁まで運びたいときに使用。壁にぶつけた後は、サザンクロスコンビネーションで追撃しよう。

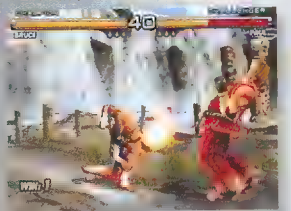
この新技に注目!!



ジャンピングニー

(…)

前方に跳び上がりつつ膝蹴りを繰り出す、ジャンプステータスの中段攻撃。発生が早く、判定も強い。相手の下段攻撃を読んだとき以外にも、発生の早さを活かして、相手の攻撃をかわした場合の反撃にも使える。ガードされると発生がハイキッククラスの技による反撃を受けてしまう。



ローリングカッター

(…)

肘を打ち下ろす中段攻撃。ガードされた場合にはトゥースマッシュなどで反撃されてしまうが、ノーマルヒットでトリプルニーコンボ(…)による追い打ちが確定するため、見返りが大きいのが魅力的。主に中〜近距離から先端を当てるようにして使用していくといい。

TEKKEN 事典

「鉄拳TT」からの変更点をもう一つ。初段カウンターで3発連続ヒットし、空中コンボまで決めることができたガトリングコンビネーション(…)。この技も弱体化してしまった。初段カウンターでも2発目がつながらず、3発目がヒットしても相手を浮かせられなくなっている。しかし、4発目に(…)で中段攻撃を出せるようになり、完全二択を迫れるようになったという強化点もある。

技名	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・属性	備考
通天砲(つうてんほう)	[illegible]	上・中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
通天短砲(つうてんたんほう)	[illegible]	中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
連拳衝腿(れんけんしょうたい)	[illegible]	上・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
鷹爪展翅(ようそうてんし)	[illegible]	中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
崩捶(ほうすい)	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
打突連拳(だとつれんけん)	[illegible]	中・上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
蛇撥草(じゃはっそう)	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
低身後掃腿(ていしんこうそうたい)	[illegible]	下	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
衝腿(しょうたい)	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
迅脚前掃連腿(じんきゃくぜんそうれんたい)	[illegible]	上・下・上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
迅脚前掃十字把(じんきゃくぜんそうじゅうじは)	[illegible]	上・下・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
前掃十字把(ぜんそうじゅうじは)	[illegible]	下・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	[illegible]	下・下	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
避身衝腿(ひしんしょうたい)	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
井鷹脚(せいおうきゃく)	[illegible]	上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
蒼空砲(そうくうほう)	立ち途中に[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
鷂子栽肩(ようしさいけん)	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
採鶏腿(さいけいたい)	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
鷂子功掌撞(ようしこうしょうとう)	[illegible]	中	※2
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
双把(そうは)	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
烈震脚(れっしんきゃく)	[illegible]	下	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	[illegible]	ガード不能	※3
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
燕子抄水(えんししょうすい)	[illegible]成功時[illegible]	下	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
円青龍(えんせいりゅう)	[illegible]成功時[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

技名(投げ技)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	種類／抜け	備考
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
切込倒し(きりこみたおし)	接近して[illegible]or[illegible]	投げ技／[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
鉄山靠(てつざんこう)	右側面から接近して投げ掴み	投げ技／[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
残月(ざんげつ)	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
返し技(かえしわざ)	[illegible]or[illegible]	返し技	

技名(10連コンボ)	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定	備考
10連コンボ1	[illegible]	上・中・中・上・下・中・中・下・上・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	



王椋雷(ワン・ジンレイ)

WANG JINREY

使い勝手のいい新技と破壊力の高い空中コンボを引っさげて、あのワン・ジンレイが満を持して登場！　一撃必殺の破壊力を持った投げ技の残月は、未だ健在！　頑張れおじいちゃん!!

Text：垂れ○厳竜

※1：1発目を正面からヒットさせた場合のみ2発目が投げになる
※2：さばき効果あり
※3：◆追加入力でキャンセル可

TEKKEN 事典 **戦力アップのススメ**：残月（接近して[illegible]）の決まりやすいオススメのポイントをいくつか紹介しよう。最も狙いやすいのは打突連拳（[illegible]）ヒット後、鷹爪展翅（[illegible]）1発止め後。打突連拳後は展開が早く反応されにくく、鷹爪展翅は2発目にディレイをかけられるので初段のヒット・ガードを問わず、出し切りとの二択になる。そのほか、接近時の避身衝腿（[illegible]）ヒット後もオススメだ。



対戦攻略 TACTICS

主要技ピックアップ解説

●通天砲（…）

初段の発生が早く、カウンターヒットで全段連続ヒットするのが特徴。3発目ヒット後は相手を浮かせて空中コンボを決められるが、ガードされるとスキが大きいので、基本的に2発止めをけん制として使おう。初段のカウンターヒットを確認して3発目を出せるようになると心強い。

この技は、不利な状況にも使っていける。3発目ヒット後のコンボは打突連拳（…）×2→双把（…）がオススメ。体力の4割以上を奪え、難度も低い。

●連拳衝腿（…）

右パンチから中段蹴りに派生するコンビネーション。連続ヒットする上、ガードされても反撃を受けないので確定反撃にもオススメ。ちなみに、同じく右パンチ派生の背面取り（…）は、技後にワン側が不利になっているので使い勝手があまり良くない。

●シットジャブ（…）

基本技ではあるが、しゃがみステータスなのでやはり通常時には役に立つ。通天砲に比べてガードされてもリスクが少ないので、相手に読まれない程度に使っていこう。ヒット後は後掃落葉脚（しゃがみ状態中…）に連係させるのがメイン。後掃落葉脚は下段始動で見切られにくく、初段ヒットで2発目も連続ヒット。2発目ヒット後は前ダッシュから低身後掃腿（…）で追撃できるので覚えておこう。相手が壁際に居れば、前ダッシュから素早く金突き（…）や烈鳥腕（…）でも追撃できて、威力も高い。

また、シットジャブヒット後は残月（接近して…）を狙うのもいい。あらかじめ↙を入力しておけば（…でもOK）、前ダッシュ…で出せるので覚えておこう。

●ハイキック（…）

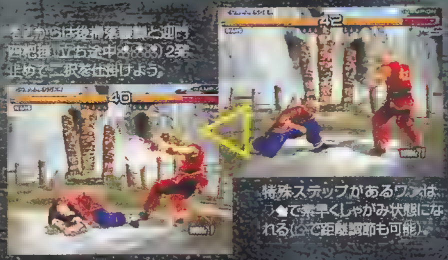
上段攻撃ではあるものの発生が早いのでけん制技として役に立つ。カウンターヒット時は、後述のコンボを決めることで相手体力の4割以上を奪うことができる。

●掃腿（横移動中に…）

ワンの主力となる下段攻撃。横移動から出すことになるので、野馬闖槽と二択を仕掛けるのも面白い。リーチが長いため使いやすく、発生が早いので相手に見てからガードされることはない。カウンターヒット時はダウンを奪って[illegible]を決めていける。



ショートアッパー（立ち途中… / …でも出せる）ヒット後は、体の大きいキャラには連撃[illegible]ヒット。相手を壁際に追い込んでいれば、全キャラに対して決められる。



さらにここからは後掃落葉脚と迎門四把捶（立ち途中…）2発止めで二択を仕掛けよう。

特殊ステップがあるワンは、…で素早くしゃがみ状態になれる（…で距離調節も可能）。

野馬闖槽について

野馬闖槽（横移動中に…）は『鉄拳TT』のときに比べて若干性能が落ちている。以前はガードさせると前ダッシュからの投げが確定するほどワン側が有利だったが、本作ではガードさせた後に確定する技は無くなった。ただ、ワン側が有利なことには変わり無いので、ガードさせたらロングレンジスローと中段攻撃の蛇撥草（…）で二択を仕掛けるのが強力だ。蛇撥草の後半部分はしゃがみステータスになっているので、相手がワンツーパンチなどで暴れてきてもカウンターを取れる。ロングレンジスローをしゃがんでかわそうとする相手には、蒼天砲（…）を狙うのもいい。



技のつなぎはすべて最速でOK。[illegible]コンボで相手体力の4割強を奪える。

蛇撥草はリーチが長いので、野馬闖槽後以外に中距離戦や起き攻め時にも重宝する。

蛇撥草カウンターヒット時は回復不能のよろけを奪うので下記①のコンボを決めよう。

コンボ紹介

① 猿手脚（↙…）or 蛇撥草（→→…）カウンターヒット or 蒼天砲（→…）or 大纏崩捶（↖…）2発目 or 通天短砲（↖…）2発目→打突連拳（←…）×2→通天短砲（↖…）

② 残月（接近して↖↖…）→前ダッシュ→通天短砲（↖…）→打突連拳（←…）→鷹雙展翅（↓…）

③ 綵鶏腿（↓…）→大ジャンプ…→打突連拳（←…）→通天短砲（↖…）

④ ハイキック（…）カウンターヒット→前ダッシュ→打突連拳（←…）×2→崩拳（↓↖→…）

⑤ 掃腿（横移動中…）カウンターヒット→迎門四把捶（立ち途中…）

①は簡単で高威力なコンボ。猿手脚、蒼天砲からは初段を少し待ってから、大纏崩捶からは初段を前ダッシュしてから出そう。②は前ダッシュからのロングレンジスローでも代用可能。背後投げになるので、ダメージが大きい。難度は上がるが、④の締めは鷹雙展翅でもOK。また、このコンボは残月からも決められる。崩拳部分は最速で入力すること。⑤は迎門四把捶の3発目にディレイをかける必要がある。

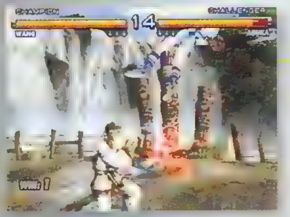
この新技に注目!!



避身衝腿

←…

技名の通り、身を左側にかわしつつ中段蹴りを放つ技。技自体の避け性能が高く、左横移動から出すことで、相手のほとんどの技をかわしつつ当てることができる。ヒット後はワン側が有利になるので、暴れる相手には通天砲でカウンターを狙っていくといい。



綵鶏腿

↓…

両手をカ一杯振り上げる、中段の浮かせ技。発生こそ遅いものの、ヒット時は相手を高く浮かせることができるので、高威力の空中コンボを決められる。オススメは大ジャンプ…→打突連拳×2→崩拳or双把。難度が低く、威力が高いぞ。

TEKKEN事典 竜巻投げに注目!!：竜巻投げ（…）は性能が若干強化されている。発生の遅い中段打撃投げであることは『鉄拳TT』のときと変わらないのだが、本作ではガードさせたときにワン側が有利になっている。ガードさせた後は動いてくる相手が多いので、通天砲でカウンターを狙うといい。ただし、竜巻投げは発生中に相手の攻撃をくらうと、カウンターヒット扱いになることに注意。

技名	コマンド(☆はレバーニュートラル)	攻撃判定・種類	備考
ベアパンチコンボ		上・上・中	
ベアヘブンキャノン		[illegible]	
アッパーラッシュ		中・中・中・中	
アッパーラッシュ		[illegible]	
ベアスタンプ		中	
ワイルドスイング	しゃがみ状態で	[illegible]	
ベアラッシュ・ハイ	しゃがみ状態で	下・下・中・中・上	
ベアラッシュ・ミドル	しゃがみ状態で	[illegible]	
ベアラッシュ・ロー	しゃがみ状態で	下・下・中・中・下	
ショートベアラッシュ・ハイ	しゃがみ前進中に	[illegible]	
ショートベアラッシュ・ミドル	しゃがみ前進中に	中・中・中	
ショートベアラッシュ・ロー	しゃがみ前進中に	[illegible]	
クイックベアラッシュ・ハイ	しゃがみ状態で	中・上	
クイックベアラッシュ・ミドル	しゃがみ状態で	[illegible]	
クイックベアラッシュ・ロー	しゃがみ状態で	中・下	
ベアスイング	しゃがみ状態で	[illegible]	
バイオレンスクロー	立ち途中に	中・中	
ストレート～エルボー～アッパー		[illegible]	
ベアラリアット		下	
熊鬼神拳(くまきじんけん)		[illegible]	
メガトンクロー		中	
熊三宝龍(くまさんぽうりゅう)		[illegible]	
熊不知火(くましらぬい)		下	
デッドリーステップ	相手がダウン中に	[illegible]	
ヒッププレス		中	※1
その場しゃがみ	oror	[illegible]	[illegible]
トラウトスイープ	その場しゃがみ中 or ヒッププレス着地後 or スプリングハンマーパンチ後 or ハンティングヒップ後に	下	
トラウトスマッシュ	その場しゃがみ中 or ヒッププレス着地後 or スプリングハンマーパンチ後 or ハンティングヒップ後に	[illegible]	
ベアバックキック		中・中	
トリプルハンマー		[illegible]	[illegible]
ビッグベアアタック		中	
ベアシザース		[illegible]	
ベアヘッドバット		中	
テリブルクロウ		[illegible]	[illegible]
ローリングベア		中	
ダブルハンマー	立ち途中に	[illegible]	[illegible]
ベアバタフライ	うつ伏せダウン状態で	下	
ベアバサロ	仰向けダウン状態で	中	
スプリングハンマーパンチ	仰向けダウン状態で	中	
サーモンハンティング		[illegible]	
サーモンハンティング	ホールド	ガード不能	
紅返し(くれないがえし)		[illegible]	
ハンティングスタイル		特殊動作	※4
ハンティングスタイル	うつ伏せダウン状態で	特殊動作	※4
ハンティングスタイル	しゃがみダウン状態で	特殊動作	※4
ダブルベアクロウ	ハンティングスタイル中に	下・下	
ベアクロウ	ハンティングスタイル中に	下	
熊ちゃぶ台返し(くまちゃぶだいがえし)	ハンティングスタイル中に	中	
ベアスピアー	ハンティングスタイル中に	中	
ベアタックル	ハンティングスタイル中に	中	
ハンティングスタイル～うつ伏せダウン	ハンティングスタイル中に	特殊動作	
ハンティングヒップ	ハンティングスタイル中に	特殊動作	※1
ハンティングスタイル～仰向けに寝る	ハンティングスタイル中に or	特殊動作	
前転	ハンティングスタイル中に	特殊動作	
前転	しゃがみ状態で	特殊動作	
前転	うつ伏せダウン状態から	特殊動作	
ベアプッシュ	前転中に	上	
ベアアッパーカット	前転中に	中	
ベアスライディング	前転中に	下	
ベアニールキック	前転中に	中	
ジャイアントロール	前転中に	中	
ハンティングスタイル	前転中に	特殊動作	
挑発		特殊動作	
技名(投げ技)	**コマンド(☆はレバーニュートラル)**	**種類／抜け**	**備考**
ベアバイツ	接近してor	投げ技／	
ベアハッグ	接近してor	投げ技／	
ブルートスロー	左側面から接近して投げ掴み	投げ技／	
チョークスラム	右側面から接近して投げ掴み	投げ技／	
ブラッドサッカー	背後から接近して投げ掴み	投げ技	
ベアぱちき	接近して	投げ技／	
チアフルボールアップ	接近して	投げ技／	
ブラッドサッカー	ハンティングスタイル中に	投げ技	
技名(10連コンボ)	**コマンド(☆はレバーニュートラル)**	**攻撃判定**	**備考**
10連コンボ1	しゃがみ状態で☆	中・上・中・下・中・中・中・下・下・中	
10連コンボ2	しゃがみ状態で☆	中・上・中・下・中・中・中・中・上・上	

少ない武器を磨き切れ！



クマ&パンダ

KUMA & PANDA

"真・サーモン"無き今、ただの可愛いペットになってしまった(!?)クマ・パンダ。浮かせてからの受け身防御不能なヒッププレスを主軸に、リターン重視の戦法で勝利をつかんでいこう。

Text:ハメコ。

※1 追加入力でハンティングスタイルへ。追加入力で前転へ
※2 でハンティングスタイルへ
※3 追加入力でハンティングスタイルへ
※4 ハンティングスタイル中にororで立ち構えへ

TEKKEN事典 クマ補足：前作ではガードさせて有利だったベアヘッドバット()だが、本作ではガードさせても不利。さらに、ダウンした相手にも決まらなくなった。新技のベアバタフライ(うつ伏せダウン状態で)、およびベアバサロ(仰向けダウン状態で)は、当てるためには相手が[illegible]に居る必要があるが、技後もダウン状態なのでリスクが小さく、ヒット時は共にダウンを奪う

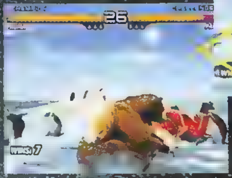


ヒッププレスを使った受け身攻めが強力！

当然の処置とも言える真サーモンの消失で、またしても決定打に悩むクマ・パンダだが、本作ではヒッププレス（●●）による受け身攻めが強力！ 浮いた相手に立ち●などを決めておき、受け身に合わせてヒッププレスを出せばガードできずにダウンを誘発。そのままトラウトスイープ（ヒッププレス着地後●）まで決まり、大きなダメージを与えられる。後転受け身で回避する相手にはダッシュで追い掛けての熊鬼神拳（⇨●●）が決まる――という仕組みだ。

この攻めを行なうには、当然相手を浮かせる必要がある。幸い、浮かせ技は豊富。主力となるのが、初段の発生がホールなどが持つ出の早い立ち●と同じで、カウンターで3発連続ヒットする浮かせ技のベアヘブンキャノン（⇨●●●●）。リーチに優れる1発止めをけん制に使い、相手が動きそうなら出し切る、というのが基本だ。2～3発目をガードされると反撃を受けるので、出し切りと2発止めを使い分けて的を絞らせないように。

次に使えるのが（⇩●●）。発生が早く、しゃがんだ相手も浮かせられるのが利点だ。ガードされると反撃を受けるが、ジャック5のそれよりも若干硬直が小さい。また、立ち途中●●は発生が遅いかわりに大手が小さく置き技として有効。相手の下段攻撃をしゃがんで避けた時は、リーチと発生に優れるバイオレンスアッパー（立ち途中●●）を使うといいぞ。



受け身目掛けてヒッププレス!! トラウトスイープまで含めたダメージはかなりのもの。

相手を浮かせることができたら、立ち●●などを刻んでダメージを与えておこう。

ハンティングスタイルを使おう

その場にうずくまる構えハンティングスタイルからの技は、本作でも利用価値が高い。

最も使いやすいのがベアタックル（ハンティングスタイル中に●●）。しゃがみステータスのまま大きく突進するこの技は、ガードされても少し不利なだけなのでリスクが小さい。これに併せて、ダウンを奪える下段攻撃のベアクロウ（ハンティングスタイル中に●●）や、相手との距離が近ければ抜けられない投げ技、フッドサッカー（ハンティングスタイル中に●●）を狙おう。

ハンティングスタイルからの新技であるベアスピアー（ハンティングスタイル中に●●）は、相手目掛けて突進する技で、技後も構えを取り続ける。ガードされても少し不利なだけで、リーチの短い中段技による反撃は、熊ちゃぶ台返し（ハンティングスタイル中●●）で避けつつ攻撃――ということもできるぞ。



発生の早い反撃は、ベアダブルクロウ（ハンティングスタイル中に●●）でつぶせる。

構え中の新技であるベアスピアーをガードされた後は、構えを取った状態で若干不利。

前転からの新技はどう使う？

さまざまな状況から動作に移れる前転から専用の技が追加。奇襲の域を脱しないが、技々が持つ性質を覚えておけば役に立つときも来るハズ。

最も使いやすいのは、下段のベアスライディング（前転中●●）と中段のベアニールキック（前転中●●）による二択。どちらも技後ダウン状態となるため、リスクが小さい。ベアニールキックに至っては、ほとんどの反撃に起き上がってのガードが間に合うぞ。

ベアプッシュ（前転中●●）は上段の突きを放つ技。ヒット時はたたき付けダウンを奪い、熊鬼神拳で追撃できる。ガードされた場合は、見た目とは裏腹に若干不利となるぞ。ベアアッパーカット（前転中●●）は中段の浮かせ技。スキが大きいので注意しよう。ジャイアントロール（前転中●●）は転がって体当たりする。技後はダウン状態だが、硬直が大きく反撃を受けてしまう。



熊鬼神拳で追撃!! ヘッドスプリング等は身を取られたら、ベアプッシュに切り替えよう。

上段攻撃だがリターンは大きいベアプッシュ。ヒット時は[illegible]

コンボ紹介

① ⇧●● or 立ち途中●● or バイオレンスアッパー（立ち途中に●●）→⇨●●→熊三宝龍（⇩●●●●●）

② ベアヘブンキャノン（⇨●●●●）→立ち●×2→ベアシザース（⇨●●）

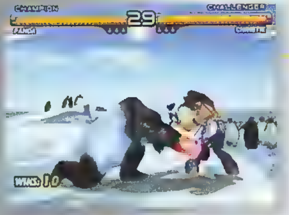
③ 熊鬼神拳（⇨⇨●●）→右横移動→大ジャンプ●●→熊三宝龍（⇩●●●●●）

④ 熊ちゃぶ台返し（ハンティングスタイル中に●●）→ベアシザース（⇨●●）

⑤ ベアクロウ（ハンティングスタイル中に●●）→ベアタックル（ハンティングスタイル中に●●）

クマ&パンダでしっかりコンボを決めるなら、熊三宝龍で締めるのが基本。ただし、浮かせた後の距離が遠いベアヘブンキャノンからでは①が決まらないので②を決めよう。とはいっても、基本はヒッププレス絡みの受け身攻めを狙った方がダメージ効率がいい。④は熊ちゃぶ台返し後に振り向いてからベアシザースを入力。初段ヒット時の距離に左右されるので、安定はしない。

この新技に注目!!



ベアラリアット

⇧●●

相手の足下を払う、しゃがみステータスの下段攻撃。ヒット時の状況は五分だが、技後はしゃがみ状態となっているので、様子を見よう。ガードされてしまうと、ライジングトーキックをはじめとする手痛い反撃を受けてしまうのが欠点だ。



熊不知火

⇧●●

その場で下段蹴りを繰り出す、ポールの不知火をパクった技。リーチは見た目通りに短いが、ガードされても反撃を受けず、ヒット時は有利になるなど、性能はなかなか優秀。起き攻めでの選択肢の一つとして使っていくといい。

TEKKEN 事典 空中コンボ後の攻め：空中コンボを熊三宝龍で締めると、相手を地面にたたき付ける。この後は、ベアラリアットと熊鬼神拳で起き上がりを攻めるといい。ただし、これらの攻めは後転で回避されてしまう。そこで、相手の後転を前転で追い掛けて、ベアニールキックとベアスライディングで二択を迫ろう。どちらも、地上ヒット時はさらに起き上がり下段攻撃で追撃できることをお忘れ無く。

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定・種類	備考
閻魔突っ張り（えんまつっぱり）	[illegible]	上・上・上・上・上・上・上・上	※1
[illegible]	[illegible]	中・中・上	
岩断破（がんだんは）	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	上・上・中	[illegible]
達磨落とし（だるまおとし）	[illegible]	特中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
突き上げアッパー（つきあげあっぱー）	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
歌舞伎張り手（かぶきはりて）	[illegible]……	下・下・下……	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
塩まき（しおまき）	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
戻り邪気踏み（もどりじゃきふみ）	[illegible]	上・上・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
片男波蹴り（かたおなみげり）	[illegible]	上	
けたぐり	[illegible]	[illegible]	
電車道（でんしゃみち）	[illegible]	中・上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
もろ手ハンマー～極悪かまし（もろてはんまー～おにかまし）	[illegible]	中・ガード不能	※4
もろ手ハンマー～[illegible]	[illegible]	[illegible]	
もろ手ハンマー～もろ手突き（もろてはんまー～もろてつき）	[illegible]	中・中	
ぶちかまし	[illegible]	[illegible]	
鉄砲乱打（てっぽうらんだ）	[illegible]	中・中・中	
送り出し	[illegible]	[illegible]	
極悪かまし（おにかまし）	[illegible]	ガード不能	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
極悪かまし～股割り（おにかまし～またわり）	[illegible]	特殊動作	
不知火[illegible]	股割り中に[illegible]	特殊動作	
雲竜型（うんりゅうがた）	股割り中に[illegible]or[illegible]	特殊動作	
カチワリ頭[illegible]（かちわりずがい）	[illegible]	[illegible]	
その場座り（そのばすわり）	[illegible]	特殊動作	※5
ヒッププレス	[illegible]	[illegible]	
漢突っ張り（おとこつっぱり）	その場座り中orヒッププレス着地後に[illegible]	中	
[illegible]	その場座り中orヒッププレス着地後に[illegible]	[illegible]	
股割り（またわり）	その場座り中orヒッププレス着地後に[illegible]	特殊動作	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
サバ折シザース（さばおりしざーす）	[illegible]	中	
ダイナマイト関取キック（だいなまいとせきとりきっく）	[illegible]	[illegible]	
押忍プレス（おすぷれす）	[illegible]	中	※6
かち上げ（かちあげ）	[illegible]	[illegible]	
メガトン突っ張り（めがとんつっぱり）	[illegible]	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
相撲ラッシュ・中段（すもうらっしゅ・ちゅうだん）	しゃがみ状態で[illegible]	下・下・中・中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
のど輪コンボ・左（のどわこんぼ・ひだり）	しゃがみ状態で[illegible]	中・中・中	
[illegible]	しゃがみ状態で[illegible]	[illegible]	
ちゃぶ台返し（ちゃぶだいがえし）	しゃがみ状態で[illegible]	下	
[illegible]	立ち途中に[illegible]	中	
もろ手振り～もろ手ハンマー（もろてぶり～もろてはんまー）	立ち途中に[illegible]	中・中	
[illegible]	横移動中に[illegible]	上	
潰し判掌（つぶしはんしょう）	[illegible]or[illegible]or[illegible]	中	
[illegible]	背向け中[illegible]	中	
スプリングハンマーパンチ	仰向けダウン中に[illegible]	中	

技名（投げ技）	コマンド（☆はレバーニュートラル）	種類／抜け	備考
組み手つかみ（くみてつかみ）	[illegible]（特殊投げ掴み）	中	※7
[illegible]投げ	特殊投げ掴み中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
外無双（そとむそう）	特殊投げ掴み中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
外たすき反り（そとたすきぞり）	特殊投げ掴み中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
撞木反り（しゅもくぞり）	特殊投げ掴み中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
極楽うっちゃり（ごくらくうっちゃり）	特殊投げ掴み中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
吊落とし（つりおとし）	特殊投げ掴み中に[illegible]	投げ技／[illegible]	
[illegible]	接近して[illegible]or[illegible]	投げ技／[illegible]	
呼び戻し（よびもどし）	接近して[illegible]or[illegible]	投げ技／[illegible]	
[illegible]	相手の右側から接近して投げ掴み	投げ技／[illegible]	
うわて投げ（うわてなげ）	相手の左側から接近して投げ掴み	投げ技／[illegible]	
[illegible]	背後から接近して投げ掴み	投げ技	
送り掛け（おくりがけ）	背後から接近して[illegible]or[illegible]	投げ技	
[illegible]	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
顎砕き（あぎとくだき）	接近して[illegible]	投げ技／[illegible]	
[illegible]	[illegible]	返し技	
送り出し投げ（おくりだしなげ）	送り出しを背後からヒットさせた場合	投げ技	

技名（10連コンボ）	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定	備考
10連コンボ	しゃがみ状態で[illegible]	下・下・中・上・下・下・上・上・中・中	

時代は相撲だ！「どすこいどすこい！」



巌竜

GANRYU

タイムリリースキャラとして、とうとうあの巌竜が復活した！　見た目が豪快な新技や、面白い新技がたくさん追加され、本作ではかなり魅力的なキャラに仕上がっているぞ!!

Text：[illegible]

※1：[illegible]でも可
※2：[illegible]でその場座りへ
※3：[illegible]でも可
※4：[illegible]で股割りへ
※5：[illegible]で前転、[illegible]で後転へ
※6：[illegible]でしゃがみ帰着
※7：正面からヒットさせた場合のみ特殊投げ掴みへシフト

TEKKEN 事典

戦力アップのススメ　下段さばき後は突き上げアッパー（[illegible]）がほぼ入るのだが、軸がズレているため後述の基本コンボが決まらない。ここでオススメなのが突き上げアッパー[illegible]閻魔突っ張り4発止め（[illegible]　1、2、4発目）→閻魔突っ張り2発止め（[illegible]）→もろ手ハンマー（[illegible]）。ダメージは下がるが、安定性が高いのでこちらを使おう。



近距離戦は「のこったのこった」

曙は発生の早い技が少ないので、攻め込まれると少し厳しい……というのはもう昔の話。本作では、接近戦での不利な状況において、新技のカチワリ頭蓋(…)が大活躍（左写真参照）。発生がシットジャブ(…)と並んで曙の持つ技の中で最速。スキが小さいので連発するのも効果的。上段攻撃ではあるがカウンターヒット時はヒップブレス(…)で追撃できるため見返りが大きい。シットジャブはしゃがみステータスなので、接近戦での割り込みにはカチワリ頭蓋とシットジャブをうまく使い分けていこう。

上段攻撃でガンガン押してくる相手にはしゃがみステータス技の[illegible](…)もオススメ。発生が遅いので、相手の技を潰せるようにうまく合わせていこう。ガードされても[illegible]、ヒット時は空中コンボに移行できるので使い勝手はいいぞ。




カチワリ頭蓋→ヒップブレスでこの威力。状況によってはさらに漢下段払い（ヒップブレス後に…）が決まる。確定反撃にも使えるので、使う機会は多いぞ。曙使いよ、常にアタマを使え！

中距離戦は「はっけよ〜い」

開幕時ほどの中距離では、浮かせ技の突き上げアッパー(…)と新技の電車道コンボ(…)が主軸となる。

突き上げアッパーは発生が早く、相手のパンチ技を下段さばきしたときにも決められる。キック技をさばいたときは、軸がズレて突き上げアッパーが入らなかったり、空中コンボの閻魔突っ張りが不安定だったりするので注意。

電車道コンボは中・中・上のコンビネーションで、2発目、3発目にディレイをかけられる。初段をガードして暴れる相手にはディレイによるカウンターを、警戒してガードを固める相手には下段攻撃のけたぐり(…)や雷張り手(…)、新技の張り独楽払い(…)を狙っていこう。ダメージの大きい投げ技の[illegible](…)を狙うのもいい。

張り独楽払いも役に立つ。しゃがみステータスである上、リーチが長く、ヒット時は雷張り手同様に空中コンボを決められる（コンボ紹介参照）。

そのほかでは、閻魔突っ張り(…)や(…)も使えないことはない。1〜4発目までのどこで止めてもガードされたときに五分となるので、前述したカチワリ頭蓋や(…)につないでいこう。

そのほかでは、送り出し(…)も依然強力な技。発生こそ少し遅いものの、ガードされても有利な中段攻撃なので主戦力となる。



曙が手を広げてから、かなり長い間相手のパンチ攻撃をさばくことが可能だ。



股割りから出せる特殊動作の不知火型（股割り中…）はパンチさばき性能を持つ。

遠距離戦は「ごっつぁんです」

遠距離戦での主力技は、ぶちかまし(…)、達磨落とし(…)、鉄砲乱打(…)。ぶちかましはしゃがみステータスなので相手の上段攻撃をかわしつつ当てられる。しかも攻撃力が高く、カウンターヒット時は吹っ飛んだ相手をダッシュで近付いてからのけたぐりで追撃可能。近距離戦で相手のバックダッシュを読んだときにも役立つぞ。達磨落としと鉄砲乱打に関しては下のカコミを参照のこと。

モーションが達磨落としに似た組み手つかみ(…)もリーチが長いので遠距離戦で活躍する。正面からヒットさせたときのみ投げに移行するという特殊な中段攻撃だ。



最もダメージが高いのは、ヒップブレス→漢下段払いの追撃が入る極楽うっちゃり(…)。



相手の[illegible]はこちらのボタンと同じなので、二択を仕掛けられる。



組み手つかみ正面ヒット時は(…)、(…)、(…)、(…)、(…)、(…)のどれかの追加入力で派生投げへ。

コンボ紹介

① 突き上げアッパー(…)→前ダッシュ→電車道コンボ(…)→閻魔突っ張り4発止め(… ／ 1、2、4発目ヒット)→ぶちかまし(…)

② 塩まき(…)→閻魔突っ張り4発止め(… ／ 1、3、4発目ヒット)→閻魔突っ張り4発止め(… ／ 1、2、4発目ヒット)→もろ手ハンマー(…)

③ 張り独楽払い(…)→鉄砲乱打(…)

④ 雷張り手(…)→相撲ラッシュ・上段（しゃがみ状態で…）

⑤ 突き上げアッパー（立ち途中…）カウンターヒット→押忍プレス(…)→シットジャブ(…)→立ち…→もろ手ハンマー(…)

①は前ダッシュをなるべく伸ばして、電車道コンボの初段をできるだけ低い位置で当てるのがポイント。②はすべて最速でつなげばOK。コンボ後はけたぐり(…)と再度もろ手ハンマーで二択を仕掛けよう。③は安定コンボ。張り独楽払いが先端ヒットしても、大抵拾えるので安心だ。なお、張り独楽払い近距離ヒット時は、②のコンボも相手キャラによっては決められる。⑤は見た目重視のコンボだ。

この新技に注目!!



鉄砲乱打

(…)

中→中→中のコンビネーション。初段がノーマルヒットで3発連続ヒットするのが特徴だ。3発目をガードされてしまうとスキがかなり大きいので、1、2発目でヒット確認をして(…)を押せるように練習しよう。2発止めはガードされても反撃を受けないので、使い勝手はバツグンだ。



達磨落とし

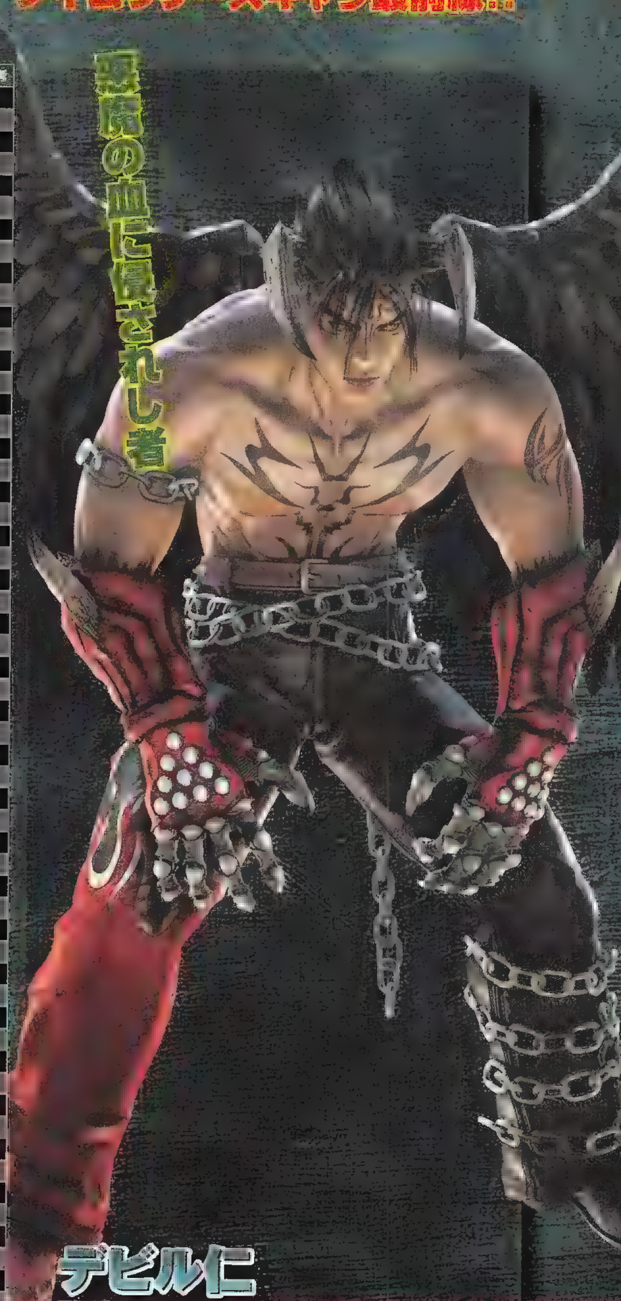
(…)

リーチの長い特殊中段攻撃で、しゃがみステータスであることが特徴。ダウン中の相手にもヒットするので、起き攻めにも役に立つ。ただし、相手の下段さばきや、ジャンプステータス技には負けてしまうので注意が必要だ。技の発生中に(…)を追加入力することで猫騙し(…)に派生可能。

TEKKEN 事典 組み手つかみ後からの派生技のダメージ：極楽うっちゃり(…)が追撃のヒップブレス→漢下段払いまで含めると相手体力の40%、吊落とし(…)が33%、播磨投げ(…)、外無双(…)が32%、外たすき反り(…)、撞木反り(…)が28%を奪う。このうち、キックボタン系の派生技は少しダメージが低いが、投げ技の多くは抜けがパンチボタンのため、抜けられにくい。狙うは吊落としか……!?

技名	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定	備考
ワンツーパンチ	⊡⊡	上・上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
鬼哭連拳（きこくれんけん）	⊡⊡⊡	上・上・上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
弐門双脚・改（にもんそうきゃく・かい）	⊡⊡⊡⇨⊡	上・上・中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
裏拳二段（うらけんにだん）	⊡⊡	上・上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
雷神拳（らいじんけん）	⇨☆⇩⬊⊡	中	
ヘブンズドア	[illegible]	[illegible]	
雷神拳中段脚（らいじんけんちゅうだんきゃく）	⇨☆⇩⬊⊡⊡	中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
奈落払い（ならくばらい）	⇨☆⇩⬊⊡⊡	下・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
叫喚閃空（きょうかんせんくう）	⇨☆⇩⬂⊡	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
羅刹門・弐（らせつもん・に）	⇦⇨⊡⊡⬂⊡	中・中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
双角（そうかく）	立ち途中に⊡⊡	中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
踵落とし（かかとおとし）	立ち途中に⊡⊡	中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
螺旋幻魔脚（らせんげんまきゃく）	⇧⊡⊡⊡⊡or⇩⊡⊡⊡⊡	中・下・下・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
白鷺遊舞（はくろゆうぶ）	⊡⊡⊡	特中・上・上・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
斬首刀（ざんしゅとう）	横移動中に⊡	上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
膝鋼（ひざはがね）	⇨⊡	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
鬼首落し（おにくびおとし）	⇨⊡	上	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
骸割り（むくろわり）	⬋⊡or⬆⊡or⬉⊡	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
骸打ち（むくろうち）	⇩⊡	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
破壊打ち～風神ステップ（はかうち～ふうじんすてっぷ）	⇦⊡⬊	中・特殊動作	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
真・鬼神滅裂（しん・きじんめつれつ）	⬅⊡	ガード不能	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
破砕蹴（はさいしゅう）	【⊡⊡】or⇩【⊡⊡】	中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
連撃五打（れんげきごだ）	⇦⊡⊡⊡⊡⊡	上・上・中・中・中	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
牛頭旋風（ごずせんぷう）	⇨⇨⊡⊡⊡	中・上・下	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
六道鬼丸（りくどうきがん）	⇦⊡（早めに離す）	中	※1
[illegible]	[illegible]（早めに離す）	[illegible]	[illegible]
六道鬼丸（りくどうきがん）	⇦⊡（押しっぱなし）	中	※1
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
獄卒払い（ごくそつばらい）	⇧⊡⊡	中・下	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
雷紅昇波（らいこうしょうは）	⇩⊡or⇧⊡or⇩⊡	ガード不能	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
涅槃（ねはん）	⊡⊡	ガード不能	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
雷紅斬波（らいこうざんぱ）	相手ダウン中に⇧⊡	下	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
旋蹴り（つむじげり）	接近して⊡or⇨⊡	投げ技／⊡	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
天秤投げ（てんびんなげ）	左側面から接近して投げ掴み	投げ技／⊡	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
胴返し（どうがえし）	背後から接近して投げ掴み	投げ技	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
櫓崩し（やぐらくずし）	接近して⇩⇧⬅⊡	投げ技／⊡	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
アルティメットタックル	⇧⊡or⇩⊡	投げ技	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	

技名（10連コンボ）	コマンド（☆はレバーニュートラル）	攻撃判定	備考
10連コンボ1	[illegible]	[illegible]	
10連コンボ2	⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡	上・上・中・上・下・上・上・中	
10連コンボ3	[illegible]	[illegible]	
10連コンボ4	⇦⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⇩⊡	上・上・中・下・中・中・下・上・上・下・上	
10連コンボ5	[illegible]	[illegible]	
10連コンボ6	⇨⇦☆⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡⊡	上・上・上・上・中・中・下・下・中・ガード不能	
10連コンボ7	[illegible]	[illegible]	



悪魔の血に侵されし者

デビル仁

DEVIL JIN

『鉄拳TT』の風間 仁をベースにした技を持つデビル仁。『鉄拳4』の仁とは違い、三島一族の代表的な技である、風神拳や奈落払いなどを持ち、デビルでおなじみのビーム攻撃も持っているなど、多彩な攻めを展開できるキャラになっているぞ。

Text: ロッソ

※1 レバーは⬅入れっぱなしで⊡のみ離す

TEKKEN事典 デビル仁の特権「空中ガード」：飛空（⊡）は一見何も性能が無さそうに見えるが、何と技中は空中ガードが可能!! 着地後も上・中段攻撃をガードできる。しかし、下段攻撃には無防備なので、確定で攻撃をくらってしまうので注意。また、風神ステップからの特殊ジャンプ中（⇨☆⇩⬂⇧）も空中ガード可能となっている。



強力な浮かせ技の数々を見よ

三島一族の技を持つデビルには、風神拳(⇨☆⇩⬋●)を代表とする強力な浮かせ技がトレードマークのキャラだ。

風神拳は、相手の技が空振りしたときや硬直の大きい技をガードしたときなど、さまざまな場面で役に立つ。しかし、攻撃判定が上段なので、相手にしゃがんでかわされると反撃を受けるので注意。

風神拳以外では、下段攻撃ガード時の反撃や、置いておく技に最適な追い突き(立ち途中●)、カウンターヒット時に連続ヒットして、ガードされてもスキが小さい双角(立ち途中●●)、下段さばき後の確定反撃になる紫雲二段蹴り(⇩●)なども主力となる。これらの浮かせ技をうまく使いこなし、空中コンボで一気にダメージを与えるのが、デビルでの戦い方になるぞ。

ちなみに、追い突きと双角は風神ステップ(⇨⇩⬋)からも出すことが可能。特に(⇨⇩⬋●)で出せる追い突きは風神ステップからの強力な中段の選択肢になり、奈落払い(⇨⇩⬋●)との二択が成立する。ぜひマスターしよう。

そのほかでは、カウンターヒット時に崩れを誘発する雷鐘楼(●●)も有効だ。ただし、『鉄拳TT』のジンとは違ってダウン状態の相手には当たらない点に注意しよう。


⇨☆⇩⬋● (⬋と●は完全同時)で出せる最速風神拳。発生が早く、カウンターを取りやすい。


追い突きはやはり頼りになる浮かせ技。風神ステップからも出せるように要練習。

細かい攻めが大ダメージにつながる

連係を構成するための主軸技は、閃光烈拳(●●●)2発止めや、鬼風門(●●●)。カズヤと同様に閃光烈拳は3発目にディレイをかけても連続ヒットするので、しっかりヒット確認をして出し切ることが大切だ。ちなみに、鬼哭連拳(●●●)は2～3発目にディレイをかけられるが、カズヤのように最後まで出しても連続ヒットにはならないので注意。

連係に組み込める中段攻撃には、スキの小さい鬼八門(⇨●●)や、踵切り(⬀●)などがオススメ。相手の攻撃に対する切り返しにもこれらの技を活用し、大技への布石としていくといいだろう。

また、中間距離では羅刹門(⇦⇨●●)や胴抜き(⇨➡●)などのリーチに優れた技、相手のガードを崩すときには下段攻撃の奈落払いや各種投げ技……といった具合に、状況に応じて選択肢を的確に使い分けることも重要といえる。

鬼八門は2段技であるため、相手は初段をガードしても手を出しにくい。強気で攻めよう。



中間距離では、初段ヒットで2発連続ヒットする羅刹門が使いやすい技だ。

各種ステータス技に黄色信号？

デビルには各種ステータス技に乏しく、『鉄拳5』からの新システムの恩恵をあまり受けていない。しゃがみステータスの付いている攻撃は、シットジャブ(⇩●)、シットスピンキック(⇩●)、ローキック(⇩●)程度しか無く、ジャンプステータス技は紫雲二段蹴り、等活閃空(⇨☆⇩⬋●)、叫喚閃空(⇨☆⇩⬋●)と、とっさに出せる技ではない。そのため、相手の連係を読んで各種ステータス技で割り込むといった戦法はあまり有効ではないといえる。相手の上段攻撃はしゃがんで回避、下段攻撃はさばくかガードするかに専念し、ステータス技に固執しないようにしよう。


下段攻撃には無理にジャンプステータス技を使わず、ガードして反撃することも大切だ。

相手にガードされたときのスキは結構大きい。相応の反撃を覚悟しよう。



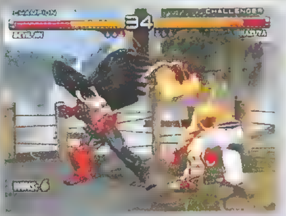
紫雲二段蹴りは、比較的使いやすいジャンプステータス技ではあるが……

コンボ紹介

① 風神拳(⇨☆⇩⬋●)→羅刹門・壱(⇦⇨●●)→踵切り(⬀●)
② 最速風神拳(⇨☆⇩⬋●)→最速風神拳(⇨☆⇩⬋●)→立ち●→馬頭螺旋(⇨⇨●●)
③ 破瞳打ち～風神ステップ(⇦●⇩⬋)→風神拳(●)→羅刹門・壱(⇦⇨●●)→白鷺遊舞2発止め(●)
④ 奈落払い1発止め(⇨☆⇩⬋●)→白鷺遊舞3発止め(●●)→胴抜き(⇨➡●)
⑤ 紫雲二段蹴り(⇩●)→立ち●→馬頭螺旋(⇨⇨●●)

②の立ち●は前ダッシュから出さないと、馬頭螺旋で拾いにくくなるので注意すること。③は破瞳打ち～風神ステップがノーマルヒットした際に、風神拳が連続ヒットすることを利用したコンボ。最後の白鷺遊舞2発止めは1発目のみヒットする。相手のキック技を下段さばきしたときにも使えるので覚えておこう。パンチ技を下段さばきしたときは⑤を入れていくといい。

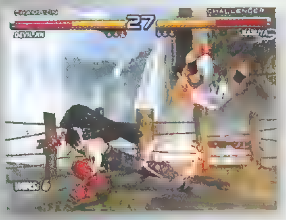
この新技に注目!!



叫喚閃空

⇨☆⇩⬋●

風神ステップから出すことができる、リーチが長いジャンプステータスの中段攻撃。ガードされたとしてもスキが小さいので、安心して出していける。ヒット時には、白鷺遊舞2発止め(●)→胴抜き(⇨➡●)などで追い打ちが可能だ。



等活閃空

⇨☆⇩⬊●

前述の叫喚閃空の下段攻撃バージョン。技中はジャンプステータスからしゃがみステータスに移行するため、相手の攻撃をかわしやすい。叫喚閃空と併せて使っていけば、ガードを揺さぶることもできる。ただし、ガードされた場合はスキが大きく、反撃を受けてしまうので注意しよう。

TEKKEN 事典　雷紅波(●●)の秘密：雷紅波をジャック5にヒットさせると、ちょっと変わった現象が起こる。雷紅波がヒットした際にジャック5側が●を押すと、何とジャック5の体力が回復し、その上確定で反撃を決められてしまうのだ(笑)。ちなみに、ジャック5相手に限らず、ほかのキャラに雷紅波をヒットさせたときも反撃を受けてしまうので注意しよう。



反撃技の薄さは攻めで補え!!

風間飛鳥(カザマ・アスカ)

ASUKA KAZAMA

対戦攻略

発生の早い反撃技が少ないアスカは、後手に回るのではなく、攻めで相手の体力を奪う方が効率的。強力な攻めの手段を紹介しよう。

Text:ハメコ。

露蹴り([illegible])が強力!

大振りな上段回し蹴りである露蹴りは、ガードさせれば[illegible]こちらが有利。ポールなどの発生が早い立ち[illegible]は立ち[illegible]でカズサ[illegible]この発生が遅い[illegible]、[illegible]は[illegible]木([illegible])でカウンター[illegible]とられる。相手が固まっ[illegible]たら[illegible]水面澄まし([illegible])ロングレンジスロー[illegible]でガードを崩そう。露蹴りは[illegible]回[illegible]で相手の横移動に強く、ラ[illegible]時は[illegible]ンスから[illegible]も可[illegible]・[illegible]で追撃も可能だ。



立ち[illegible]に連係させれば、しゃがみステータス技以外には[illegible]ず勝てる。どんどん使おう。

[illegible]ヒット時は[illegible]コンボ、ガードさせて有利となる露蹴り。ガードさせて[illegible]

起き攻めに下段攻撃と流雲壁([illegible])

[illegible]の後は、起き攻めのチャンス。[illegible]段の選択肢には、相手の受け身の有無にかかわらず水面澄ましと刈脚～しゃがみ[illegible]([illegible])を使っていこう。後者で相手を浮かしたあとは、さらにしゃがみ[illegible]が決まる。中段の選択肢には流雲壁が効果的。ジャンプステータスで下段蹴りに勝つうえ、ダウンに当たり、ガード時のスキも小さい。[illegible]は、ローリングで浮かせて[illegible]み込み昇打([illegible])を使おう。



[illegible]下段蹴りにも決まり、地上ヒット時は時雨燕([illegible])まで確定してダメージが大きい。

ジャンプステータスのおかげで起き上がり下段蹴りに勝つ流雲壁は、起き攻めで有効。

霞掌拳連係を活用してガードを崩せ!

霞掌拳([illegible])からだけでなく、翠連勁([illegible])や燕楻～[illegible]([illegible])からも派生できる霞掌拳連係。翠連衝腿([illegible]霞掌拳中[illegible])と水面澄まし(霞掌拳中[illegible])で中・下の二択を仕掛けられるが、中段の[illegible]は少々リターンに欠ける。

そこで、水面澄ましにディレイをかけられることを利用して、霞掌拳から中段のコンボ始動技である圧勁を交ぜるのが有効。霞掌拳後にジャンプステータス技(先述の選択肢両方に強い)で暴れてくる相手に対しては、翠連紫雲(霞掌拳中[illegible])に最速で連係させて、カウンターを狙おう。カウンターで浮かせた後は燕楻～翠連衝腿([illegible])～襖き払い([illegible])を決めるといい。

なお水面澄まし後ダッシュ1回[illegible]で追撃すると、通常はうつ伏せやられだが、左[illegible]回[illegible]すれば仰向けやられとなるため、[illegible]2発[illegible]翠連裏拳が決まる。



[illegible]を絡めて攻める。中・下の二択にタイミングが絡むので、対処されにくい。

リーチが長く、多くの場面で出せる霞掌拳は攻め入るのに有効な手段。ここからは



「蜘蛛5」→移動の後も攻めか?

ニーナ・ウィリアムズ

NINA WILLIAMS

対戦攻略

起き攻めと守りのテクニックを覚えることで、ワンランク上の使い手を目指そう。もうスパイダーニーの使い方は覚えた?

Text:タケヤマ

ニーナを使う人も、ニーナに勝てない人も必読!起き攻めの攻防について

空中コンボの最後をブレイズスティンガー([illegible])で締めた後がチャンス。ここからの起き攻めをマスターすることが、勝利への近道といえる。

ここからは、まずエンプレスヒール(相手ダウン中に[illegible])で追撃するのが基本。相手が動かなかった場合や横転しようとした場合はグリグリとダウン状態の相手を踏み付けて、攻めを継続できる。

このエンプレスヒールをガードしようと起き上がって[illegible]する相手に対しては、左アッパー([illegible])を出そう。起き上がろうとした相手には空中ヒットするので、そこからコンボを決めて、再度ブレイズスティンガーからの起き攻めへ持って行ける。左アッパーは硬直が小さく、相手が起き上がろうとしていなかった場合でもフォローしやすい。

ダウン状態を維持しようとする相手には、基本通りエンプレスヒールで追撃してもいいのだが、ルーイナスヒール([illegible])やレッグスイープ([illegible])を狙うのも面白い。



ブレイズスティンガーでコンボを締めた後の攻めが強力!　相手を起き上がらせるな!!

ルーイナスヒールは右横転で避けられたりガードされる可能性があるが、横転で避けられてもスキが小さく、起き攻めを継続することができるのがメリット。レッグスイープは相手の両横転に当たるほか、ルーイナスヒールを立ちガードしようとした相手にもヒットするのがメリットだ。

最も厄介なのが、タイミングを遅らせその場起き、相手が最速ではなく遅らせてその場起きをした場合。左アッパーを出しても空振ってしまう上に、ルーイナスヒールを出した場合にはガードが間に合ってしまう。この場合は大人しくエンプレスヒールを出しておくのが最善だろう。

意外に使える守りの技を覚えよう

しゃがみステータス技としては、ディバインキャノンコンボ([illegible])を使いこなしたい。カウンターヒットでしかつながらない上に、ガードされた場合には反撃を受けてしまうが、リターンが大きいのが魅力。相手のワンツーパンチ系の技に合わせるように出すとカウンターを狙えるぞ。

ジャンプステータス技としてはカタパルトキック([illegible]要素[illegible])が有効。特に[illegible]入力の場合には相手との距離が離れるのでリスクが低い。

そのほかに特殊な技として、キリングブレード([illegible])がある。これはステータス技ではないが、左に大きく軸をずらしながら攻撃するため、相手の直線的な攻撃を避けつつヒットが見込める。ガードされたときは相手キャラによって痛い反撃を受けるか、ヒット時はR&B(欄外参照)で拾ってコンボにいけるので、リターンは十分といえるだろう。



入力直後から空中判定となり、相手の下段攻撃を[illegible]える。[illegible]にオススメ。

本文で紹介した技以外に、ボーンカッター([illegible])がジャンプステータス技として優秀。

TEKKEN 欄外

アスカ：ガード後にほかのキャラのライジングトゥーキック([illegible])がギリギリ間に合う技に対しては、燕楻～[illegible]([illegible])で反撃するのがベスト。最速で入力すればつながり、有利な状況となる。

ニーナ：補足①……R&B=ライトローキック&バックスピンチョップ　補足②……カタパルトキックはガードされるとワンツーパンチ程度の反撃をくらってしまうスキがある。

対キャラ攻略

VS.フェン

VS. FENG WEI

メイン、サブを問わず多くの全国ランカーがフェンを使用している現状、フェン対策は必須事項となっている。どんな強力な攻めにも必ず弱点はあるぞ!!

Text:ミシマスター



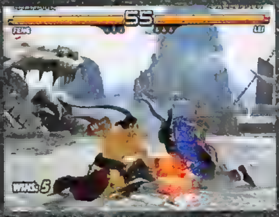
豊富な下段に対処しろ

フェンは優秀な下段攻撃が多いので、多用する相手に苦しんではいないだろうか？その中でも特に使用頻度の高いものから説明していこう。

まず、リーチが長くしゃがみステータスを持つ鉄叙([illegible])。ヒット後はフェン側が有利で、お互いにしゃがみ状態。踏脚(立ち上がり途中に[illegible])を出されると割り込むことができないので、ガードを固めるのが得策だろう。鉄叙はガードすれば硬直は意外と長いので、下記反撃技リストを参考にしてほしい。

強力なコンボ始動技でもある前掃腿(横移動中に[illegible])は、ガードしても反撃技はトゥースマッシュ程度。下段さばきでも大きく間合いが離れるので、リーチの長い技しか届かないのも厄介。クリーンヒットしなければダウンを奪えないので、この技を連発する相手との対戦ではあまり密着状態を作らないことが大事だ。

前掃腿と似た側掃腿([illegible])は、ガード時に大きなスキができるので、確実に技を決めるチャンス。前掃腿と側掃腿の硬直の違いには注意しよう。



鉄叙は見切ることが不可能。読みでガードして、最大確定を決めるしかない。

連携を上段攻撃から始動するようなキャラにとっては脅威。有利なときでも様子見は必要。





クリーンヒットを狙い、不利な場面で前掃腿を置いておくのもかなり強い。

撲面掌を警戒せよ

連携への割り込み、不利な状況での暴れなどで大活躍の撲面掌([illegible])。攻撃発生が最速発生の[illegible]クラスなので、技後の有利不利を熟知していないと対処は難しいだろう。

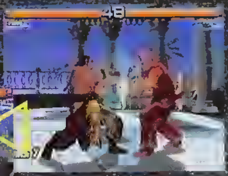
巷で大流行の連携が掌把([illegible])をガードさせたあとの撲面掌。掌把ガード後はフェン側が有利になるので、ここで手を出すとカウンターを取られてしまう。掌把ガード後は撲面掌を意識した行動を取ろう。発剄掌([illegible])ガード後の撲面掌も注意が必要だ。剄掌はガードしてもそれほど有利にはならないので、ここでジャブより発生の遅い技を出してしまうと撲面掌でカウンターを取られてしまう。



カウンター後の[illegible]寸[illegible]まで[illegible]体力の約3割を[illegible]



ガードしても不利なので、しゃがみステータス技以外で手を出すと



掌把は尻もちを狙いつつ、立ち合いで牽制技として使われることが多い。

■対フェン　主要技ガード後の確定反撃リスト

①



②



③



④



キャラ / 対策技	①穿弓腿(立ち上がり途中に[illegible])ガード	②獣寸靠([illegible])ガード	③鉄叙([illegible])ガード	④前掃腿(横移動中に[illegible])ガード
レイヴン	[illegible]	ヒュドラバインド・ハイ2発止め([illegible])	(近)ボディースラッシュ(立ち途中に[illegible])、(遠)マインゴーシュ(立ち上がり途中に[illegible])	(近)ボディースラッシュ、(遠)マインゴーシュ
アスカ	[illegible]	鬼殺し([illegible])	トゥースマッシュ(立ち途中に[illegible])	トゥースマッシュ
フェン	レバー⇨入れ疾火連弾([illegible])	(近)側[illegible]腿([illegible])、(遠)獣寸靠	(近)穿弓腿、(遠)踏脚	踏脚
ジャック5	ストレート〜エルボー([illegible])	ロケットアッパー([illegible])	(近)バイオレンスアッパー、(遠)トゥースマッシュ	トゥースマッシュ
ジン	逆突き〜上段後ろ回し蹴り([illegible])	左突き上げ([illegible])	(近)追い突き(立ち途中に[illegible])、(遠)鬼八門(立ち途中に[illegible])	(近)追い突き、(遠)鬼八門
ファラン	右半月蹴り([illegible])	ライジングブレード([illegible])	踵落とし(立ち途中に[illegible])	踵落とし
シャオユウ	レバー⇨入れ雀連砲([illegible])	(近)桃打連掌([illegible])、(遠)括面脚([illegible])	蒼空砲(立ち途中に[illegible])	蒼空砲
ジュリア	逆ワンツー([illegible])	大纏崩捶([illegible])	双起脚([illegible])	蒼空砲
クリスティ	ワンツーパンチ([illegible])	ピリパ([illegible])	ジレイタピンタ(立ち途中に[illegible])	ケイシャーダ(立ち途中に[illegible])
レイ	レバー⇨入れワンツーパンチ([illegible])	昇流脚([illegible])	(近)ライジングトゥーキック([illegible])、(遠)トゥースマッシュ(立ち途中に[illegible])	トゥースマッシュ
スティーブ	レバー⇨入れライトニングコンビネーション([illegible])	(近)スカイハイ([illegible])、(遠)ドラゴニックハンマー([illegible])	イーグルクロウ(立ち途中に[illegible])	イーグルクロウ
ニーナ	レバー⇨入れワンツーパンチ([illegible])	ディバインキャノン([illegible]or[illegible])	(近)立ち途中に[illegible]、(遠)トゥースマッシュ	立ち途中に[illegible]
カズヤ	レバー⇨入れ鬼哭連拳([illegible])	風神拳([illegible])	踵落とし1発止め(立ち上がり途中に[illegible])	踵落とし1発止め
リー	スピンキックコンボ2発止め([illegible])	(近)シュレッダーキックコンボ2発止め([illegible])、(遠)トリプルファング([illegible])	(近)シルバーニー([illegible])、(遠)トゥースマッシュ	(近)シルバーニー、(遠)インフィニティキックコンボ2発止め(立ち途中に[illegible])
ポール	鉄山靠([illegible])	(近)双飛天脚1発止め([illegible])、(遠)万聖龍砲拳([illegible])	(近)双飛天脚1発止め、(遠)トゥースマッシュ	トゥースマッシュ
ロウ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
キング	レバー⇨入れ掌底([illegible])	ブルータルサイクロン([illegible])	(近)ライジングトゥーキック、(遠)トゥースマッシュ	トゥースマッシュ
マードック	クイックエルボースティング([illegible])	ショルダーインパクト([illegible])	スタン・ニー(立ち上がり途中に[illegible])	スタン・ニー
ヨシミツ	三散華2発止め([illegible])	(近)卍裏拳・壱([illegible])、(遠)突衝([illegible])	隼([illegible])	(近)隼、(遠)トゥースマッシュ
ブライアン	PKコンビネーション([illegible])	(近)ジェットアッパー([illegible])、(遠)チョッピングエルボー([illegible])	(近)リフトアッパー、(遠)ニークラッシュ(立ち途中に[illegible])	ニークラッシュ
アンナ	レバー⇨入れワンツーパンチ([illegible])	クイックサマーソルトキック([illegible])	アッパーストレート([illegible])	(近)アッパーストレート、(遠)トゥースマッシュ
ペク	バックナックルコンビネーション([illegible])	ウイングブレード([illegible])	(近)アルバトロス2発止め(立ち途中に33)、(遠)トゥースマッシュ	(近)アルバトロス2発止め(立ち途中に[illegible])、(遠)トゥースマッシュ
ロジャー	レバー⇨入れワンツーパンチ([illegible])	(近)ライジングトゥーキック、(遠)ダイナミックスマッシュ([illegible])	(近)ライジングトゥーキック、(遠)トゥースマッシュ	トゥースマッシュ
ブルース	レバー⇨入れストレート・ハイキック([illegible])	(近)ティー・ソーク・ラン([illegible])、(遠)トリプルニーコンボ2発止め([illegible])	(近)ライジングトゥーキック、(遠)トゥースマッシュ	(近)ダブルトマホーク(立ち途中に[illegible])、(遠)トゥースマッシュ
ワン	連拳衝腿([illegible])	大纏崩捶([illegible])	(近)立ち途中にLP〜連拳衝腿([illegible])、(遠)蒼空砲	(近)立ち途中にLP〜連拳衝腿、(遠)蒼空砲
クマ&パンダ	ストレート〜エルボー([illegible])	(近)[illegible]1発止め([illegible])、(遠)アッパーラッシュ1発止め([illegible])	(近)バイオレンスクロー1発止め(立ち途中に[illegible])、(遠)しゃがみ[illegible]	トゥスマッシュ
ガンリュウ	閻魔突っ張り2発止め([illegible])	突き上げアッパー([illegible])	トゥースマッシュ	トゥースマッシュ
デビルジン	裏拳二段([illegible])	破暉打ち〜風神ステップ〜風神拳([illegible]〜[illegible]〜[illegible])	追い突き(立ち途中に[illegible])	(近)踵落とし(立ち途中に[illegible])、(遠)トゥースマッシュ

TEKKEN 事典　本文で触れなかったが、フェン戦では尻もち受け身を取れるようになることが最重要。掌把、踏脚をしゃがみ状態でくらったあと、疾歩連弾(立ち上がり途中に[illegible])3発目をカウンターでくらったあとの3ヶ所のみ尻もち状態が発生するので必ず覚えること。鉄叙をくらったあとに[illegible]で暴れて、相手の踏脚をわざとくらい尻もち受け身の練習をしてみるのもいいかも。

対キャラ攻略

VS. ロウ

VS. MARSHALL LAW



初代鉄拳から使いやすいキャラとして人気のあるロウ。5ではコンボダメージが大幅にアップし、その爆発力は非常に危険なものとなっているぞ！

Text:たけやま



[illegible]

カウンターを警戒せよ！

ロウの特徴はなんといってもカウンターからの大ダメージ。特に[illegible]ほかのキャラには少ない[illegible]の速いカウンター狙いの技であるワンツーニー[illegible]や、シャットストレートトレフトサマー([illegible])に注意。

まず、ワンツーニーの[illegible]はワンツー[illegible]際への[illegible]が早いので[illegible]2発目をしゃがんだとしても[illegible]発目に割り込みづらいことに注意。この際はしゃがみ[illegible]で膝を止めるのがオススメ。[illegible]を出している間相手は[illegible]定になっているので[illegible]てコンボに[illegible]る。

また、ワンツーニーガード後は、前作と比べてロウ側の硬直が増え、再度ワンツーニー等の連係は潰しやすくなったが、下手にワンツーパンチ等を出してしまうとしゃがみステータス技のシャットストレートトレフトサマーにカウンターをとられてしまうので気をつけるように。

ここでは発生の速い単発技を出したり、カウンターのとられない投げなどで攻めるか、無難に立ちガードで様子見すること。



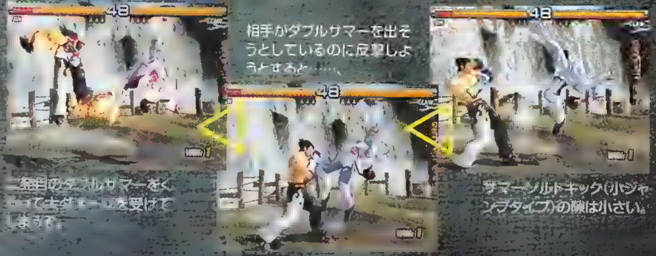
レバー[illegible]のあとにレバーを下に入れっぱなしにすれば、立ち状態の技を出せる。これによりさまざまなコンボが狙えるぞ。

ワンツーニーをしゃがんだ場合、しゃがみ[illegible]からコンボが[illegible]スマッシュ(立ち途中[illegible])[illegible]

強力な二択攻撃に反撃せよ

カウンター狙いだけでなく二択攻撃も強力なロウ。しかし、スライディング(しゃがみ状態から[illegible])と[illegible]との二択に使われるドラゴンアッパー([illegible])や、投げとの二択などに使われるサマーソルトキック(小ジャンプタイプ)([illegible])は、前作と比べて反撃が若干入りやすくなっているので要チェック。

また注意したいのがダブルサマーソルトキック([illegible])。1〜2発目の間に、発生の遅い[illegible]では割り込めないため、サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)への確定反撃が潰されてしまうのだ。速い[illegible]を持たないキャラは2発目の存在を忘れないように。



相手がダブルサマーを出そうとしているのに反撃しようとすると……

2発目のダブルサマーをくらってダメージを受けてしまう。

サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)の隙は小さい。

■対ロウ　主要技ガード後の確定反撃リスト

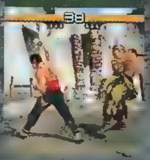
①



②



③



④



キャラ ＼ 対象技	①サマーソルトキックガード	②ブレイズナックルコンボ([illegible]or[illegible])	③ドラゴンアッパーカットガード	④ブラインドエルボーコンボ(背向け中に[illegible])ガード
レイヴン	[illegible]	ワンツーパンチ(要ディレイ)([illegible]ディレイ)	クルセイダー([illegible])	ランスキック([illegible])
アスカ	フロントキック([illegible])	[illegible]	燕槌〜影華([illegible])	圧到([illegible])
フェン	撲面掌([illegible])※ダブルサマーソルトキックにもに割り込み可、疾火連弾	獄寸靠([illegible])	(近)ライジングトーキック([illegible])、(遠)獄寸靠	獄寸靠
ジャック5	フロントキック([illegible])	タイタンダンプ([illegible])	右アッパー([illegible])	右アッパー([illegible])
ジン	逆突き〜上段後ろ回し蹴り([illegible])	左中段回し蹴り([illegible])、左中段直突き([illegible])	(近)飛び二段蹴り([illegible])、(遠)羅喉2発止め	飛び二段蹴り
ファラン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
シャオユウ	雀連砲([illegible])※割り込み可	レバー⇨入れ雀連砲([illegible])	(近)活面脚([illegible])、(遠)双璧掌	挑打連掌([illegible])
ジュリア	背面取り([illegible]ヒット後⇦)	背面取り([illegible]ヒット後⇦)	驚天衝腿([illegible])	驚天衝腿([illegible])
クリスティ	ワンツーパンチ([illegible])	ワンツーパンチ([illegible])	コトヴェラダ([illegible])	ビリバ([illegible])
レイ	ワンツーパンチ([illegible])※割り込み可	レバー⇨入れワンツーパンチ([illegible])	レバー⇨入れ虚環脚1発止め([illegible])	狼牙揺震撃3発止め([illegible])
スティーブ	ワンツーパンチ※割り込み可	クイックフックプレッシャー([illegible])	ソニックファング([illegible])	ドラゴニックハンマー([illegible])
ニーナ	ワンツーパンチ([illegible])※割り込み可	アッパーストレート([illegible])	レプラホーンキック([illegible])	レプラホーンキック([illegible])
カズヤ	裏拳二段([illegible])	レバー⇨入れ鬼哭連撃([illegible])、霧足風神拳([illegible])	風神拳([illegible])	風神拳([illegible])
リー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ポール	ワンツーパンチ([illegible])※割り込み可、鉄山靠([illegible])	鉄山靠	崩拳([illegible])、万聖龍砲拳([illegible]ヒットorガードさせた時[illegible])	万聖龍砲拳([illegible]ヒットorガードさせた時[illegible])
ロウ	スピンキックコンボ2発止め([illegible])	レバー⇨入れスピンキックコンボ2発止め([illegible])	レバー⇨入れスピンキックコンボ2発止め([illegible])	トゥースマッシュ(立ち途中に[illegible])
キング	しゃがみ途中[illegible]	レバー⇨入れ掌底([illegible])	トラースキック([illegible])	893・K([illegible])
マードック	しゃがみ[illegible]([illegible])	クイックエルボースティング([illegible])	サルコンパンチ([illegible])	サルコンパンチ
ヨシミツ	吹雪([illegible])※割り込み可、凧殴り([illegible])	10連コンボ3発止め([illegible])	ステップインアッパー([illegible])	卍裏拳([illegible])
ブライアン	サザンクロスコンビネーション2発止め([illegible])※割り込み可	ジェットアッパー([illegible])	ジェットアッパー	ジェットアッパー
アンナ	レバー⇨入れワンツーパンチ([illegible])※割り込み可	アッパーストレート([illegible])	アガペイトアロー([illegible])	コウトリーレインボー1発止め([illegible])
ペク	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロジャー	ワンツーパンチ([illegible])※割り込み可	レバー⇨入れワンツーパンチ([illegible])	アリキック1発止め([illegible])	[illegible]
ブルース	[illegible]	レバー⇨入れストレート・ハイキック([illegible])	トリプルニーコンボ2発止め([illegible])	トリプルニーコンボ2発止め
ワン	連拳衝腿([illegible])	連拳衝腿	(近)大纏崩捶([illegible])	大纏崩捶
クマ&パンダ	ストレート〜エルボー([illegible])	ストレート〜エルボー	アッパーラッシュ1発止め([illegible])	アッパーラッシュ1発止め
ガンリュウ	閻魔突っ張り2発止め([illegible])	閻魔突っ張り2発止め	送り出し([illegible])	送り出し
デビルジン	膝蹴([illegible])	裏拳二段([illegible])	風神拳([illegible])	風神拳

TEKKEN 豆知識 ロウのワンツーニーをしゃがんだ場合、横移動で3発目を避けて反撃することも可能。この場合浮かせ技を決めることができるのでリターンは大きい。しかし、タイミングがシビアなことに加え、左横移動でないと膝を避けづらいことが問題点。2P側でワンツーをしゃがんだ場合は、右横移動しかできない状態のため、よりシビアな入力が要求とされる。



対キャラ攻略 VS. マードック

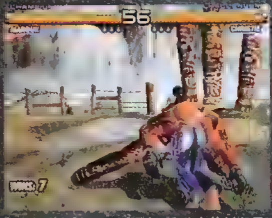
VS. CRAIG MARDUK

スピアタックルからのスイッチを活かした機動力やマウントポジションを取ってからの3択が厄介なマードック。少しでも受ける確率を減らしていくのが鍵となる。

Text:ロッソ

マウントを取られても諦めるな！

マードックの重要なダメージ源でもあるマウントポジション。そこからの3択は見切るのが非常に困難。それならば少しでも確率を減らしていくことを考えよう。今回からガード側はいつでも防御体勢を任意のタイミングで変えることが可能になっている。これを利用することによりマウントモンゴリアンチョップ（）とスカルクラッシュ（）（以下両押し技）を防ぐことができ、と の二択にすることが可能になるぞ。やり方としてはまず、マウントを取られた際にかをあらかじめ選択し防御体勢を取ってしまおう。その後相手が両押し技を出してきた場合のみ、を押すといった具合だ。両押し技はレフトパウンドラッシュ（）などの片手攻撃と違い、発生が非常に遅いという特徴があり、十分見てから反応できる。ただし、初めにかを選択することにより、相手に手を見られてしまう点があるため、逆の攻撃を確定でくらってしまう。しかし相手も裏を読んでそのまま出してくることもあるため心理戦になる。すこしでも受ける攻撃を減らすために、両押し系の技は見切れるようになっておきたい。



もちろん初めのスピアタックルを抜けれるようになることが一番大切だ。



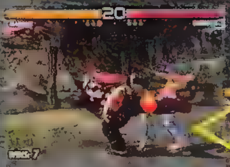
フェイントをかけられても慌てない。初めの選択を信じて両押し系に集中しよう。



両押し系の技は独特のモーションを持ち、発生も遅いので判別しやすい。

強力な固め技ダンクエルボーに対応しよう！

連携への布石や、固め技として使われるダンクエルボー（）。ガード時はしゃがみ状態になりマードック側が大きく有利になる。こちらからの割り込み技は全てボディーブロー（）で潰され、でカウンターを取られてしまう。ガード時には我慢も必要だが、投げの3択があるため崩される危険がある。対応策としては右横移動が非常に安全な行動になる。再度のダンクエルボーや投げ技、ボディーブローなどもスカして反撃することが可能になり、大きなリターンが見込める。たとえ右移動に強いスイングアッパー（）を出された場合もかわすことは不可能だが、ガードは間に合う。ただし1P側においては右横移動のコマンド上不可能になってしまうので注意！



ほぼすべての選択肢を右横移動で無効化することができる。



ただしニースライサーには注意。横移動でかわすことができない。

■対マードック　主要技ガード後の確定反撃リスト









キャラ ＼ 対象技	①スイングアッパー（）ガード	②スウェイダブルハンマー（）ガード	③ニースライサー（）ガード	④シットブレイクキック（しゃがみ状態から）ガード
レイヴン		フライングコープス（）	ボディースラッシュ（立ち途中）	ライジングトゥーキック（）
アスカ		鬼殺し（）	トルネードキック（立ち途中）	鬼殺し（）
フェン	レバー➡入れ疾火連弾（）	寸勁（）	穿弓腿（立ち途中）	ライジングトゥーキック（）
ジャック5	ストレート～エルボー（）	ロケットアッパー（）	バイオレンスアッパー（立ち途中）	ロケットアッパー（）
ジン	逆突き～上段後ろ回し蹴り（）	左突き上げ（）	追い突き（立ち途中）	ライジングトゥーキック
ファラン	右半月蹴り～右構え（）	ライジングブレード（）	バーストヒール（立ち途中）	ライジングトゥーキック
シャオユウ	レバー➡入れ雀連砲（）	里合腿（）	凰連脚（）	凰連腿1発止め（鳳凰の構え中）
ジュリア	逆ワンツー（）	鷲転衝腿（）	双起脚（）	大纏崩捶（）
クリスティ	ワンツーパンチ（）	ピリパ（）	ジレイタピンタ（立ち途中）	ライジングトゥーキック
レイ	狼牙揺震激1発止め（）	昇流脚（）	ライジングトゥーキック（）	昇流脚（）
スティーブ	レバー➡入れライトニングコンビネーション（）	ドラゴニックハンマー（）	イーグルクロウ（立ち途中）	スカイハイ（）
ニーナ	レバー➡入れワンツーパンチ（）	ディバインキャノン（）	立ち途中	ディバインキャノン（）
カズヤ	レバー➡入れ鬼哭連拳（）	風神拳（）	ダブルアッパー（立ち途中）	鬼斬り包丁（）
リー	[illegible]	インパルスショット（）	[illegible]	[illegible]
ポール	鉄山靠（）	万聖竜砲拳（ヒットorガードさせ時）	ライジングトゥーキック（）	ライジングトゥーキック
ロウ	スピンキックコンボ2発止め（）	ドラゴンストライクコンボ2発止め（）	ドラゴンアッパーカット（立ち途中）	ダブルサマーソルトキック（）
キング	レバー➡入れ掌底（）	トラースキック（）	ボディースマッシュ（しゃがみ状態から）	ライジングトゥーキック
マードック	クイックエルボースティング（）	ヒールバズーカ（）	スタンニー（立ち途中）	ライジングトゥーキック
ヨシミツ	三散華2発止め（）	突衝（）	隼（）	隼（）
ブライアン	[illegible]	チョッピングエルボー（）	[illegible]	[illegible]
アンナ	レバー➡入れワンツーパンチ（）	コウトリーレインボー 1発止め（）	(近)アッパーストレート（）、(遠)サマーソルトキック（しゃがみ状態から）	リフトショット（立ち途中に）
ペク	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロジャー	レバー➡入れワンツーパンチ（）	ダイナミックスマッシュ（）	(近)ライジングトゥーキック（）、(遠)スプリングスタンプ（立ち途中）	ライジングトゥーキック
ブルース	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ワン	連拳衝腿（）	崩拳（）	(近)ライジングトゥーキック（）、(遠)蒼空砲（立ち途中）	大纏崩捶（）
クマ&パンダ	レバー➡入れ（）	ベアシザース（）	バイオレンスクロー 1発止め（立ち途中）	熊鬼神拳（）
ガンリュウ	閻魔突っ張り2発止め（）	鉄砲乱打（）	突き上げアッパー（立ち途中）	突き上げアッパー（立ち途中）
デビルジン	裏拳二段（）	風神拳（）	追い突き（立ち途中）	破壊打ち～風神ステップ～風神拳（）

TEKKEN事典　下段攻撃は少ないが性能の良いものが揃っているマードック。ガード時にダウン状態になるレッグシザースは一見いい反撃技が無いように見えるが、隙は大きめ。シャオユウなら[illegible]転斬空脚等が確定反撃になる。専用のダウン攻撃などを持っているキャラはしっかり反撃していこう。

ARCADIA アルカディア大賞 AWARDS 発表

ついに五回目をむかえた「アルカディア大賞」。
2003年10月1日から
2004年9月30日までに発売された
ビデオゲームを対象とし、
厳選な選定の結果選出された
各受賞作を発表します。



アルカディア大賞 『Quest of D』(セガ)





サテライトの新たな地平

ついにこの時代が来た、という言い方が正しいだろう。全国オンラインで結ばれたプレイヤーが、リアルタイムでパーティーを組み、ダンジョンを冒険する。PCの世界では当たり前の世界であった複数人参加型ネットワークゲームが、トレーディングカードゲームのシステムと結び付き、『Quest of D(以下QOD)』へと昇華した。そのゲームバランスの良さと「アーケードゲーム」という敷居の低さから、発売後高いインカムとリピート性を維持しており、ほぼ満場一致で大賞が決定した。

コメント

『QOD』が大賞受賞というお話を頂き、開発スタッフ一同「苦労が報われた」と感謝感激しています。新規要素の多いタイトルということもあって、完成に至るまで「難産プロジェクト」でしたが、苦労を重ねた分多くのプレイヤーに遊んでいただき、結果には大満足しています。

今後も皆さまの声を真摯に受け止め、さらなるバージョンアップを重ね、より『QOD』の世界を広げていけるよう開発に力を入れていきます。『成長するQOD』をこれからもよろしくお願い致します!!

(QODチーム一同)







QOD開発スタッフ
プロデューサー 片岡 洋 氏

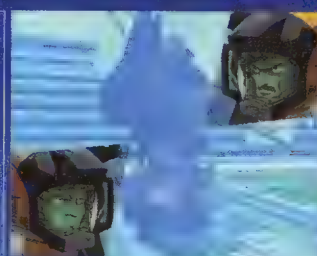
第2位
『機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX』
（発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン）





プレイヤーの支持が決め手

二年連続で「機動戦士Zガンダム」シリーズが二位を受賞。その決め手は、デラックスになったことでのバランスの調整により、対戦ツールとしての完成度の高さがさらに上がったことだ。また、それが前作からのプレイヤーに支持され、現在も多くのプレイヤーが毎日継続してプレイしていることなどが評価され、二位に選出された。



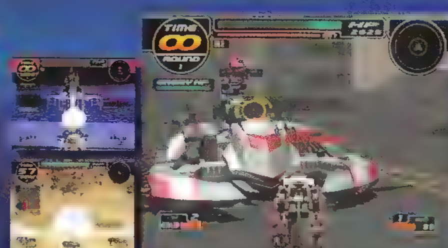
コメント

アルカディア大賞2位という名誉ある賞を頂き、誠にありがとうございます！ 皆さまのおかげで、前作『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ』と並び、『機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX』をもって、2年連続して入賞することができました。競争の激しいこの業界において、多くのオペレーター・プレイヤーの方々に愛され、今日まで支持されてきたことは何よりもうれしいことです。今後もキャラクターの持つ魅力を最大限に引き出しゲームで表現できるよう努力していきたいと思います。

（株式会社バンプレスト 経営企画室広報[illegible]）


機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDXスタッフ

第3位
『ゾイドインフィニティ』
（タイトー）



カスタマイズの楽しさ

「ゾイド」という素材をうまく料理し、カスタマイズでキャラを育てる楽しさをプレイモチベーションにつなげた部分が評価された。

コメント

今回は栄誉ある賞を頂き、ありがとうございました！

第三位と筐体賞のW受賞ということで、非常にうれしく、またびっくりしております。

ゲームシステムはもとより、筐体デザインもスタッフとともに一生懸命考えたものでしたので、この受賞は非常に励みになります。今後もユーザーの皆さまに楽しんでいただけるものを創り出せるよう、スタッフ一同がんばります。

（株式会社タイトー 三上 紘平）


ゾイドインフィニティ
開発スタッフ
三上 紘平 氏

第3位
『ドラゴンクロニクル』
（伝説のマスターアーク）
（ナムコ）



成長の楽しさ

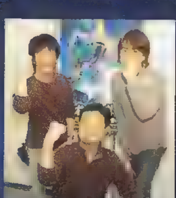
中心となるドラゴンの育成が、ゲーム外でもカードに印刷される部分でも楽しめるところ、また複数対戦での駆け引きの楽しさも評価された。

コメント

長く開発に携わってきた身として、素直に喜んでおります。これで慢心することなく、さらに斬新なゲーム開発を目指していきたいと思います。

最新作となる『ドラゴンクロニクルオンライン』では、より楽しんでもらえるよう、さまざまな要素を盛り込みました。ゲームセンターで見かけたら、ぜひ遊んでみてください。

（株式会社ナムコ AMカンパニー AMクリエイターグループ 古谷 哲哉）


ドラゴンクロニクル
開発スタッフ
左より古谷氏、相木氏、山中氏

各部門賞

ベストVGM賞ノミネート

beatmaniaIIDX 10th style（コナミ）
ESPGALUDA（ケイブ／AMI）
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE（ナムコ）
OutRun2（セガ）
Ollie King（セガ）

ベスト筐体賞ノミネート

ゾイドインフィニティ（タイトー）
Quest of D（セガ）
CYCRAFT（Simuline）
BATTLE CLIMAXX！（コナミ）
セガネットワーク対戦麻雀 MJ2（セガ）

新アイデア賞ノミネート

Quest of D（セガ）
BATTLE CLIMAXX！（コナミ）
ゾイドインフィニティ（タイトー）
Dragon Chronicle（ナムコ）
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003（コナミ）

ベストグラフィック賞ノミネート

THE RUMBLE FISH（ディンプス／サミー）
Quest of D（セガ）
OutRun2（セガ）
Dragon Chronicle（ナムコ）
激闘プロ野球 水島新司オールスターズvs.プロ野球（セガ）

ベスト演出賞ノミネート

サムライスピリッツゼロ（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX（カプコン）
BATTLE CLIMAXX！（コナミ）
Dragon Chronicle（ナムコ）
セガネットワーク対戦麻雀 MJ2（セガ）

続いて、各部門賞の発表。「グラフィック」「演出」「音楽」「筐体」「アイデア」で傑出したものが見られたゲームに対し贈られる。その審査結果を発表。

ベストグラフィック賞

『THE RUMBLE FISH』（ディンプス／サミー）

パーツ分割の斬新さ

「ザ・ランブルフィッシュ」をひと目見たときに分かるのが、その独特のキャラクターの動き。今回、そのパーツ分割によるキャラクターモーションの独自性が高く評価され、受賞へとつながった。

「パーツクラッシュ」という現象も用意され、闘ううちにキャラクターがボロボロになっていく、というリアリティも、評価された要素である。

コメント

2Dなのに何か違う？ この表現手法への挑戦がTRFを始動させたことを思えば、今回頂いた賞は、大変感慨深いうれしい賞でした。応援頂きました皆さま、本当にありがとうございます。今後もご期待に添えるよう、開発一同頑張ります。

（株式会社ディンプス
ザ・ランブルフィッシュプロデューサー　伊東正剛）

今回はこのような賞を頂き誠にありがとうございます。応援して頂いた皆さまには本当に感謝しております。現在PS2版の制作が正念場ですが、これからも応援をよろしくお願い致します。

（サミー株式会社
メディア開発本部第2ソフトウェア研究開発部ソフト推進GR
八木 [illegible]）





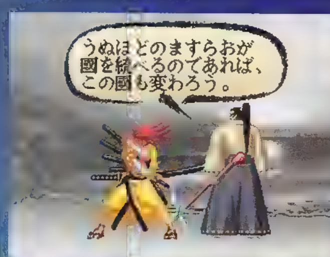




ランブルフィッシュスタッフ
左より八木氏、伊東氏

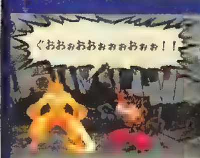
ベスト演出賞
『サムライスピリッツゼロ』
（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）











侍魂の正統後継者

「斬り合い」とは、すなわち「殺し合い」である。『サムライスピリッツゼロ』は、武器格闘の持つシリアスな部分をテーマにし、「BGMの排除」「無の境地」などで力強く表現されている部分が評価された。

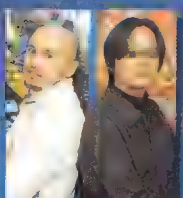
また、ストーリー面でも非常にシビアな世界が描かれ、キャラデザインの部分では和月氏を登用するなど、インパクトがあり、そのシリアスな『サムライスピリッツ』世界の現出に最大の力が注がれている。その成功が評価された。

コメント

このたびはベスト演出賞に選出頂き、スタッフ一同、大変光栄に思っております。『サムライスピリッツ』シリーズはゲーム性も世界観もほかの作品とは一線を画すものだけに、スタッフのマニアックなこだわりどころも多々ありました。

そして、『サムライスピリッツゼロ』の稼動より、およそ一年弱という期間を経たにもかかわらず、高い評価を皆さまから頂けたことに驚くばかりです。今後も高い評価を頂ける作品を送り出し、アーケードゲーム業界に貢献していきたいと思っております。ありがとうございました。

（株式会社悠紀エンタープライズ　高屋ドリオ、さくらいとおる）


サムライスピリッツゼロ開発スタッフ
左より高屋ドリオ氏、さくらいとおる氏

ベストVGM賞
『beatmaniaIIDX 10th style』
（コナミ）

傑出した作品群

人気曲「DoLL」をはじめ、これまでのシリーズによって積み重ねられ、熟成された楽曲が数多く収録されている『beatmaniaIIDX 10th style』が受賞。

コナミ独自のジャンル「音楽シミュレーション」を支えてきた作曲陣の力がいかんなく発揮され、バラエティに富んだ楽曲がそろっている。

コメント

選んでいただき、誠にありがとうございます。2度目の受賞となりましたが、これもTAKAをはじめ、多数のサウンドスタッフの頑張りのおかげだと思います。最新作『IIDX RED』もよろしくお願い致します。

（コナミ株式会社
アミューズメント事業本部
制作グループ　蔭山忠生）

栄誉ある賞を頂き、大変光栄に思います。素晴らしい曲を提供いただいた作曲陣に感謝します。常に最新作が最高傑作であることを目指していますので、『IIDX RED』もよろしくお願いします。

（同　石川貴之）


IIDX開発スタッフ
左より石川氏、蔭山氏

beatmaniaIIDX 10th style曲リスト

Daisuke/y&Co.■DoLL/TERRA■CARRY ON NIGHT(English version)/platoniX(EURO style)■雪月花/Ryu☆■どんなときも/Mr.TとBrother Hiro■choo choo train(dnb mix)/SLAKE feat. MIKA■JAM/TAKA with dunpei & 村上■一途な恋(HYPER J-EURO MIX)/TERRA■BABY LOVE/Noria■Lucy/ELEBROCK■Think of me/good-cool feat.Sana■desolation/Mr.T■scherzo/Osamu Kubota■5.8.8./dj nagureo■Freezing atmosphere/Twin AmadeuS■Don't forget/中山 結衣■SPACE FIGHT/AKIRA YAMAOKA■システムロマンス/ヒロシ&チー子■LOW/RAM■HIGH/RAM■HI SCHOOL DREAM/PINK PONG■SHOOTING STAR/小坂りゆ■Drop on the floor/good-cool■platnic-XXX/platoniX(RB-style)■NO DOUBT GET LOUD/ASLETICS■Let's run/Mitsuto Suzuki■GRADIUS -FULL SPEED-/Mr.T■A-JAX(3-WAY MIX)/Mr.T■R2/tiger YAMATO■Shakin'31/DJ Remo-con■Feedback/Audio Highs■1st Samurai/sampling masters MEGA■Deprty Daddy/sampling masters AYA■rainbow rainbow/Ryu☆■One More Lovery/Risk Junk■FEEL IT/RAM■Innocent Walls/TaQ■Ready To Rocket Blues/SLAKE■ALIEN TEMPLE/PINK PONG■pandora/dj TAKA feat.Tomomi■Rise'n Beauty/Sola feat.Cyborg Akemi■Smell Like This/Y&Co.■Love is Eternity/kors k■Back into The Light/Sota Fujimori■ASTRAL VOYAGE/EoL■COSMIC RAISE/Toshiji katiha■GHOST REVIVAL/L.E.D.■SCORE/DJ Remo-con■Charges/TaQ■Boundary/SPARKER■No.13/TAKA respect for J.S.B.■EXE/Mr.T■Narcissus At Oasis/Ryu☆

ベスト筐体賞
『ゾイドインフィニティ』（タイトー）



直球勝負の功績

「ひと目でゲーム内容が分かる」。この単純だが一番重要な筐体デザインのテーマが、全くの直球勝負で表現された『ゾイドインフィニティ』の筐体が受賞。

「ゾイドに乗って敵と戦う」というゲーム内容が、側面のゾイドの頭部でストレートに表現され、実際に頭に乗り込むようなレイアウトにコンパネが配されている。ゾイドの特徴である「キャップ」もしっかりと主張しており、これ以上のデザインは難しいぐらいの出来だといえる。

コメント

栄誉ある賞を頂き、ありがとうございます。私のつたないデザイン画を開発スタッフの方々が素晴らしい筐体に仕上げてくれたおかげだと思います。今後もユーザーの皆さまに注目される筐体、そして楽しめるゲームを創ることを追求していきたいと思います。

（株式会社タイトー AM開発部 デザイン開発課 鶴西 亮）


ゾイドインフィニティ筐体デザイン 鶴西氏

新アイデア賞
『BATTLE CLIMAXX!』（コナミ）



新しい闘いの形

カードをスラッシュし、選手・技を入力する部分が新しい『バトルクライマックス！』。しかし、アイデアで最も評価されたのは、いわゆる「勝利至上主義」ではない闘いの形。「観客興奮度」を導入することで、ガチンコではない、魅せる「闘い」の部分を模索したところが、高く評価された。

コメント

この度はこのような賞を頂きましてありがとうございます。プロジェクトメンバー一同大変喜んでおります。今後はさらなる発展を目指し、ユーザーの皆さまにもっと喜んで頂けるよう、商品のクオリティー向上を図っていきたいと思います。今後ともよろしくお願いします！ 押忍！

（コナミ株式会社 アミューズメント事業本部 制作グループ 大伏 崇）


バトルクライマックス！開発者の皆さん

アルカディア読者が選ぶ2004年のベストゲームはこれだ!!

読者人気大賞発表!!



テーマは「[illegible]」。キャラクターの装いはもちろん画面デザインも旅をイメージさせる。



ジャンル・新曲が[illegible]



読者人気大賞第1位

ポップンミュージック11

（コナミ）

462.1pts.

読者の声

★シリーズを重ねても飽きないシステムと工夫がすごい!!（埼玉県 佐久間さん） ★曲・デザイン・キャラのすべてが二重マル！（青森県 阿部さん） ★今作のイベント「ポップンツーリスト」がとっても楽しかった！（神奈川県 大木君） ★飽きることがなく、キャラクターもすべてかわいい。（福島県 藤田さん） ★相変わらずレベルの高い楽曲が多く、ジャンルが多様なのもいい。（茨城県 清水君） ★曲数も多くて、『ee'mall2』との関連もあり、長期的に遊べる。（宮城県 伊藤君） ★シンプルかつ、統一感のとれたデザインが良かったです。（群馬県 永原君） ★最大級の収録曲数に、かわいらしいキャラがいい。（兵庫県 関口君） ★ゲームプレイ後のすごろくが楽しくてやり込んだから。（福島県 松崎君） ★新しく出たときのウキウキ感は、今でも変わりません。（宮城県 秋田さん） ★100円1枚で世界音楽旅行ができるなんて、超・幸せです!!（千葉県 高津さん） ★「何でもっと早くハマらなかったんだろう」と思うほど大好きなゲームです！ 曲もキャラクターも大好きです!!（秋田県 春りんごさん） ★レベルが高くなっていくのは気になるけど、楽曲の良さ、キャラの良さも高くなっています。特に「モンゴル」、「ニューミュージック」には、やられました！（千葉県 志保澤君） ★毎回変わるテーマに合わせて衣装の変わるキャラや、シークレット曲、『ee'mall2』との連動で、さらに面白いゲームになっていると思います。『ポップン12』も楽しみ！（神奈川県 松田さん） ★友達とボタンを分けて遊べるので楽しいし、曲もステキ。（大阪府 石原さん）

プレイヤーの要望に応え続けて早11作！

これまでは上位入賞を果たしつつながらも、後一歩のところで[illegible]を逃していたポップンミュージック。『ポップンミュージック11』で初めて読者大賞の栄冠に輝いた。アニメ[illegible]などを含めると実に14作品がリリースしてきた[illegible]。なお、新たなイベント「ポップンツーリスト」[illegible]と連動したポ[illegible]ポート」を盛り込むなど、常にプレイヤーのニーズを考えて進化をとげている。



継承しているモードも、新たに要素を加えている。細かい点だが重要なことなの[illegible]

コメント

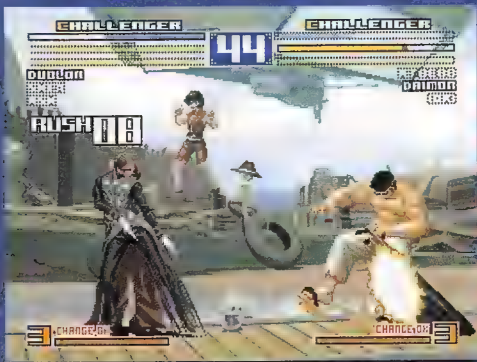
ありがとう、ありがとう。遊んでくれたみんな本当にありがとう。でもまだまだ頑張っちゃうよ!? 『ポップン12』もよろしゅうね。（コナミマーケティング株式会社 開発チーム一同）

『ポップンミュージック』シリーズの広報としてこれほどうれしいことは無いです！ これもすべて皆さまの温かい応援のおかげです。これからもポップンをヨロシクお願いします。（宣伝部 佐藤 健次）



宣伝部 佐藤 健次 氏

読者人気大賞第2位
ザ・キング・オブ・ファイターズ2003
（SNKプレイモア）446.3pts.



『KOF2003』では突出した強さを見せ付けたデュオロンと大門の二人。その強さは闘劇でも発揮された。



アッシュの目的は？　ムカイをはじめとする「「遙けし彼の地」より出ずるモノ達」とは？　今後の展開が気になっている読者は多いだろう。



読者の声

★マルチ[illegible]攻撃[illegible]とても[illegible]かった[illegible]
★[illegible]カ[illegible]キャラクターが追加されたこと[illegible]マルチシフトで飽きさせない[illegible]
★物語も新章に入って、ストーリーも[illegible]新キャラも[illegible]
★[illegible]「[illegible]」でやろうという精神で[illegible]いつも楽しませてもらってます（東京都　[illegible]さん）
★10年たってもまだまだ進化し続けている（[illegible]）

KOF新章突入

世界観やキャラクターが魅力的なKOFシリーズ。本作からは新章が展開されている。ミステリアスな魅力を持つ新主人公チームの動向は、特に気になるところだ。

対戦格闘ツールとしては、ゲーム中プレイヤーが任意にチームメイトを入れ替えられる〈マルチシフト〉が導入され、シリーズが持つスピード感溢れる対戦を損なわず、新しい爽快感を提供してくれた。

コメント

久しぶりの表彰を受け、非常に光栄です。これからもアーケードでの格闘ゲーム開発を続けていく上で糧になりますし、スタッフにも良い刺激になります。本当にありがとうございます。

（株式会社SNKプレイモア　コンテンツ事業本部　開発推進部　門脇　章人）

読者大賞　4位～20位

順位	タイトル	メーカー	ポイント
4位	beatmaniaⅡDX 10th style	コナミ	406.8pts
5位	THE RUMBLE FISH	ディンプス　サミー	343.6pts
6位	ESPGALUDA	ケイブ、AMI	331.8pts
7位	サムライスピリッツゼロ	悠紀エンタープライズ	304.1pts
8位	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE	SNKプレイモア　サミー	284.4pts
9位	サムライスピリッツ零SPECIAL	悠紀エンタープライズ	260.7pts
10位	Quest of D	セガ	240.9pts
11位	HYPER STREET FIGHTERⅡ The Anniversary Edition	カプコン	233.0pts
12位	GUILTY GEAR ISUKA	サミー	225.1pts
13位	BATTLE CLIMAXX！	コナミ	173.8pts
14位	Dragon Chronicle	ナムコ	158.1pts
15位	Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク	ナムコ	150.1pts
16位	ゾイドインフィニティ	タイトー	142.2pts
17位	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE	ナムコ	130.3pts
18位	GUITARFREAKS11thMIX	コナミ	126.6pts
19位	アヴァロンの鍵 VER.1.20 新たなる召喚	セガ	106.6pts
20位	アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴	セガ	94.8pts

読者人気大賞第3位
機動戦士Ζガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX
（発売元・バンプレスト　開発元／販売元・カプコン）433.8pts.



新機体の登場もさることながら、旧機体のコストが調整されたためパートナー選びがより面白くなっている。



読者の声

★[illegible]
[illegible]コストの[illegible]

デラックスの名に恥じない完成度！

前作で既に完成した感があったが、そこからさらにプレイヤーが求めていたことを、正確に把握し実践した本作。それが、プレイヤーにしっかりと伝わっている。デラックスの名にふさわしい作品だ。

コメント

数あるタイトルの中で、この『機動戦士Ζガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX』が読者人気大賞3位を受賞頂けたことに大変感激しております。『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン』から、実にシリーズ4作目となり、ゲームを楽しんでいただいているファンの方々や、各アミューズメント施設の皆さまには本当に感謝の言葉もございません。今後も末永くビデオゲームファン、ガンダムファンの皆さまに楽しんでいただければ幸いです。

（株式会社バンプレスト）

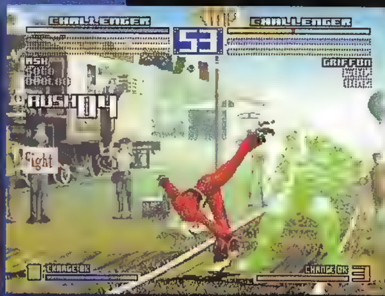
ベストキャラクター賞

第1位 アッシュ・クリムゾン

THE KING OF FIGHTERS 2003

569.1pts.

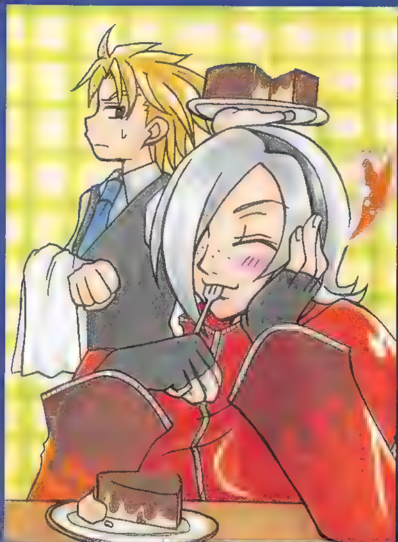






「これにて今回のボクの目的は果たされたってわけだね〜」

緑の炎を操り、スタイリッシュに戦うアッシュ。彼の正体や戦う目的など、多くの謎も気になる!?



（高知県　まっするボインさん）

KOFの新たなヒーローが激戦の2004年を制す！

これまでにも魅力的な新キャラクターを数多く輩出し続けてきた「KOFシリーズ」。『KOF2003』では、新章が開幕し、多くの新キャラが登場。その中で特に人気があったのが新主人公のアッシュ・クリムゾンだ。これまでの主人公格キャラとは一線を画すデザインやミステリアスな立ち居振る舞い、そしてネイルアートが趣味という奇異な設定など、斬新な存在感が多くの票を集める結果となった。

狙った？　わけではないのですが、今回の主人公アッシュは企画が立ち上がった当初社内では賛否両論でした。しかし、実際にオープンテストでの演出やイラスト、動くキャラクターを見ているとカッコイイなぁと感じました。新しいKOFの世界を作るアッシュに今後もご期待ください。

（株式会社SNKプレイモア　コンテンツ事業本部　開発推進部　門脇 [illegible]人）



SNKプレイモア　門脇[illegible]氏

ベストキャラクター賞　7位〜30位

順位	キャラクター	タイトル	ポイント
7	リリス	beatmania IIDX 10th style	234.8pts
8	アラン	THE RUMBLE FISH	203.3pts
9	まりん	THE KING OF FIGHTERS 2003	198.9pts
10	セリカ	beatmania IIDX 10th style	176.0pts
11	ししゃも	pop'n music 11	[illegible]
12	ギース・ハワード	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE	162.6pts
13	八神 庵	THE KING OF FIGHTERS 2003ほか	151.1pts
14	鉄火	beatmania IIDX 10th style	144.9pts
15	春麗	[illegible]	142.3pts
16	山崎 竜二	THE KING OF FIGHTERS 2003ほか	[illegible]
17	御津 闇慈	GUILTY GEAR XX #RELOAD / GUILTY GEARE ISUKA	128.5pts
18	ロキ	pop'n music 11	[illegible]
19	ブリジット	GUILTY GEAR ISUKA	124.2pts
20	ナコルル	サムライスピリッツゼロほか	123.5pts
21	デュオロン	THE KING OF FIGHTERS 2003	123.3pts
22	ディズィー	GUILTY GEARE ISUKA	122.8pts
23	サユリ	pop'n music 11	122.7pts
24	ザッパ	GUILTY GEARE ISUKA	122.0pts
25	クワトロ・バジーナ	機動戦士Zガンダム エゥーゴvsティターンズDX	110.3pts
26	クーラ・ダイアモンド	THE KING OF FIGHTERS 2003	110.1pts
27	キム・カッファン	THE KING OF FIGHTERS 2003ほか	109.9pts
28	アゲハ	ESPGALUDA	109.4pts
29	RIYU	GUITARFREAKS 10thMIXほか	105.6pts
30	真鏡名 ミナ	サムライスピリッツゼロほか	104.0pts

2004年キャラクター事情

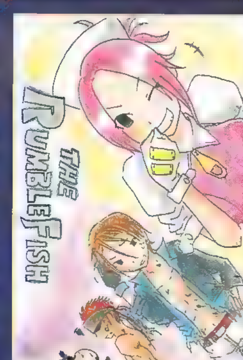
人気タイトルの続編や、バージョンアップ作品が目立った2004年だが、今年のランキングトップ3を占めたのは、アッシュをはじめ、全くの新作格闘ゲームからの登場となったガーネット、集計中も我が目を疑った妖怪腐れ外道というように、すべて新キャラクターとなっている。美男美女に加えて妖怪までそろい非常にバラエティ豊かな結果になったといえる。

2005年も、独創的で斬新なキャラクターの登場に期待したいところだ。

第2位 ガーネット

THE RUMBLE FISH

406.5pts.



（愛知県　苺ユリアさん）

第3位 妖怪腐れ外道

サムライスピリッツゼロほか

365.9pts.



（東京都　和村 [illegible]乃さん）

第4位 草薙 京

THE KING OF FIGHTERS 2003ほか

284.6pts.



（山形県　雲井 [illegible]英さん）

第5位 テリー・ボガード

THE KING OF FIGHTERS 2003ほか

243.9pts.

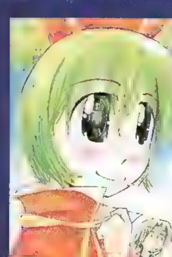


（大阪府　座 夏之助さん）

第5位 タテハ

ESPGALUDA

243.9pts.



（千葉県　[illegible]crownさん）

好きなメーカー賞第1位 コナミ株式会社



宣伝部　中原氏、佐藤氏

安定感抜群！三連覇達成!!

タイトル数こそ11タイトルと、セガにおよばなかったが、『ポップンミュージック11』をはじめ各種音楽シミュレーションや、『麻雀格闘倶楽部3』、意欲作である『バトルクライマックス！』といったラインナップはまさに圧巻の一言。

e-AMUSEMENTの運営やインターネットランキングの開催など、プレイヤーを楽しませてくれる仕掛けを積み重ねてきたことも人気を集めた理由だろう。

コメント

三連覇です。ありがとうございます！　こんなにも皆さんに愛され続けることができるなんて、それだけ素晴らしい作品を生み続けることができた結果なのだと思います。この栄誉に恥じぬよう、今後も皆さんに楽しんでいただける空間をご提供し続けますので、ご支援いただければ幸いです。本当に感謝し尽せないほど感動しています!!

『コナミマーケティング株式会社　宣伝部 雑誌パブグループ一同』

好きなメーカー賞

1位	コナミ	333.3pts
2位	SNKプレイモア	190.5pts
3位	カプコン	111.2pts
4位	セガ	103.2pts
5位	サミー	91.3pts
6位	ケイブ	59.5pts
7位	ナムコ	55.6pts
8位	タイトー	19.8pts
9位	ディンプス	11.9pts
10位	アルファシステム	7.9pts

ベストインカム賞第1位 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003（SNKプレイモア）



写真はアミューズメントエース津田沼で開かれた闘劇予選大会の様子。闘劇予選に限らず、全国各地で開かれている大会やイベントはとても盛況だ。

落ちない人気で事実上の二連覇

オペレーターに最も貢献したことを表すベストインカム賞は『KOF2003』が受賞。前回は『KOF2002』だったので、事実上の2連覇といっていいだろう。

集計期間が他部門と同様であるため、発売時期に恵まれていたこともあるが、1年を通して人気を維持していたことは間違い無いだろう。面白いからプレイされるのだし、飽きられないからインカムもキープされるのだ。

コメント

一番皆さんにプレイしてもらえたという評価を頂き、本当にうれしく思います。今後もユーザーの皆さんに、より楽しんでもらえるタイトル開発、アーケード市場に貢献できるタイトル開発をしていくつもりでおりますので、今後のKOFにご期待ください。「ネオジオバトルコロシアム」もよろしくお願いします！

株式会社SNKプレイモア　コンテンツ事業本部 開発推進部　門脇章人

ベストインカム賞

1位	THE KING OF FIGHTERS 2003	SNKプレイモア	1449.9pts
2位	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	セガ	[illegible]
3位	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003	コナミ	1303.8pts
4位	麻雀格闘倶楽部3	コナミ	1248.2pts
5位	Dragon Chronicle	ナムコ	[illegible]
6位	ぷよぷよフィーバー	セガ	[illegible]
7位	QUIZ MAGIC ACADEMY	コナミ	[illegible]
8位	drummania9thMIX	コナミ	929.9pts
9位	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	880.2pts
10位	サムライスピリッツゼロ	ユキエンタープライズ　SNKプレイモア	864.8pts
11位	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2	セガ	[illegible]
12位	激闘プロ野球　水島新司オールスターズ VS プロ野球	セガ	[illegible]
13位	drummania10thMIX	コナミ	674.2pts
14位	pop'n music 11	コナミ	674.0pts
15位	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE	SNKプレイモア　サミー	[illegible]
16位	ESPGALUDA	ケイブ　AM	540.8pts
17位	太鼓の達人 6	ナムコ	[illegible]
18位	Virtua Fighter4 Final Tuned	セガ	481.3pts
19位	BATTLE CLIMAXX！	コナミ	450.9pts
20位	BATTLE GEAR 3 Tuned	タイトー	[illegible]

総括
セガの真骨頂と思しきも決して伊達や酔狂ではない

第五回アルカディア大賞は『Quest of D』。受賞の決定的な理由は人気だと考えている。

近年のセガが制作するカード&ネットワークゲーム路線、トレーディングカード路線、サテライト型マスビデオ路線、そしてアナログレバーとタッチパネル……これらの要素がすべて集約された格好だ。だが、そこだけを注目して短絡的に高評価していいものか、というところまで議論は及んだ。

単純に言ってしまうと、セガが得意とする『DOC』や『WCCF』から続く一連の作品群は、それだけで高評価を得そうだが、そこは冷静に判断しよう、というもの。

確かに評論家心をくすぐるフィーチャーが満載だが、果たしてそれがすべてにおいて正しく機能しているのかどうか。アナログレバーである意味や、デジタルのカードとアナログのカードの明確な差別化、D-Net接続におけるゲームバランスの不均衡……などなど、マニアならずとも指摘しようと思えば可能な部分もある。

ただ、ゲームに対する評価が完全に数値化できないように、このゲームの善し悪しも同様である。先に挙げたような問題点を認めつつも、それでも有り余る人気、世界観構築の秀逸さ、アーケードゲームとしての夢が一歩先に進んだことによる喜び……こうした熱意と、すべてが高次元で成立していたという評価がなされ、見事に大賞の受賞となったのである。

また、新アイデア賞の『バトルクライマックス！』は、トレーディングカード的要素や、スラッシュするというギミックより、対戦の価値基準をガチンコからパフォーマンスにまで振れ幅を持たせた点を評価。

特に、サテライト型のマスビデオではメインモニタの存在も重要。そうした点において、見せる要素を追求したことを高く評価した。

こうした要素は、対戦ゲームというジャンルにおいて、恐らく一番難しくだれもが触りたがらない側面だったと思われる。そこにメスを入れたことを評価しつつ、それに続くゲームが出てほしいと願って止まない。



カード、店舗間ネットワーク、携帯電話との連携といった、セガの技術力が惜しげも無く投入されている。まさに集大成となった『Quest of D』

アーケードニュースアナライズ

時の流れは早いもので、2004年ももう終わり。皆さんにとって2004年はどんな年でしたか？　さて今月は、四カ月の沈黙を破って帰ってきたあの国内最大級のゲーセンや、待望の『アヴァロンの鍵』サントラリリース決定など、ゲーマー必見の情報盛りだくさんでお届け。2005年も情報をどんどん発信していきますよ！

News

あの“西スポ”がクラブ セガ 新宿西口としてリニューアルオープン！

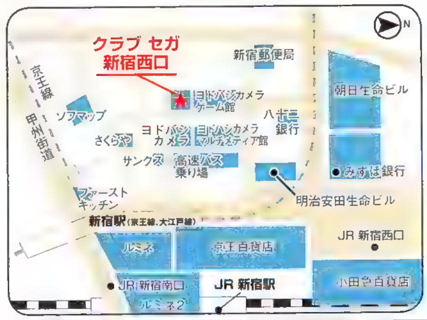
四カ月の沈黙を破って国内最大級のゲーセン復活！

http://www.sega.jp/location/home.html

去る2004年8月12日(木)に、店舗リニューアルのため一時閉店となった国内最大級のゲームセンター、新宿スポーツランド西口店(通称西スポ)。2004年12月15日(水)に、その西スポがクラブ セガ 新宿西口としてついにリニューアルオープンしたぞ！

豊富なラインナップはそのままに、プライズやメダルゲームが大幅強化！　また、さまざま対戦格闘ゲームがところ狭しとひしめき合うB1は、「バトルアリーナ」というゾーン名が付けられ、フロアの各所に大会などの映像を流すためのライブモニターを設置するなど、ありとあらゆるところがパワーアップしているぞ！

オープン後しばらくの間は、毎週のように何らかのゲームの大会を行なっていきたいとのことなので、ゲーマーたるもの要チェック！



クラブ セガ 新宿西口の周辺地図。ヨドバシカメラゲーム館のすぐ隣だ。JR新宿駅西口より、およそ徒歩3分。



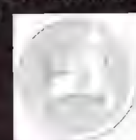
『鉄拳5』を始め、豊富な格闘ゲームが魅力の地下1階フロア。上方にはライブモニターが設置されている。



赤地に白のロゴがよく映えるクラブ セガ 新宿西口。国内最大級のゲーセンがついに帰ってきた！

オープン記念キャンペーン実施！

リニューアルオープンを記念して、クラブ セガ 新宿西口では、本誌の発売日(2004年12月27日)からキャンペーンを実施するぞ！　本誌をお店の人に見せてスタンプを押してもらえば、先着500名様にクラブ セガ 新宿西口特製クリアファイルをプレゼント！



Release

豪華8センチCD付き食玩が好評発売中！

http://www.megahouse.co.jp

2004年12月上旬より、株式会社メガハウスより、8センチサイズのCD付き食玩「ゲームサウンドミュージアム～ナムコット編～」が発売開始！　ボックスの中には、解説書とCD1枚が付属。ナムコ懐かしの名作の数々のBGMが収録されているぞ。気になるラインナップは、『ギャラクシアン』、『パックマン』など、おなじみの名作を詰め込んだ全15種。中に何が入っているかは買ってみるまで分からないが、ナムコファンならコンプリートするしかない!?

ゲームサウンドミュージアム～ナムコット編～

商品概要：ブラインドボックス入りメロン味キャンディ ミュージックCD、解説書付き　全15種類
価格：315円(税込)
商品ラインナップ：

No.	収録タイトル
01	ギャラクシアン／ギャラガ／パックマン
02	ゼビウス／スーパーゼビウス ガンプの謎
03	マッピー／マッピーランド／マッピーキッズ
04	ドルアーガの塔／カイの冒険
05	スターラスター
06	ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
07	ドラゴンバスター／ドラゴンバスターII 闇の封印
08	ファミリージョッキー／ファミリーテニス／ファミリーサーキット
09	妖怪道中記
10	ローリングサンダー
S1	ディグダグ／ディグダグII
S2	バベルの塔／スカイキッド／メトロクロス
S3	源平討魔伝
S4	ドラゴンスピリット 新たなる伝説
SP	マインドシーカー／ケルナグール

※S……シークレット　SP……スペシャルシークレット

PRESENT!
[illegible]



『ワルキューレの冒険』のパッケージイラストなどを手掛けた、富士宏氏の描き下ろしイラストが目印。ファンにはパッケージすらコレクションの対象となる？

Release

『アヴァロンの鍵』サントラ発売決定！

http://www.a-key.jp/avalon_key/index.html

トレーディングカードゲームの草分け的存在として、高い人気を誇る『アヴァロンの鍵』。2005年2月2日(木)に、『アヴァロンの鍵』と『アヴァロンの鍵 弐 —秩序と戒律—』のBGMを収録した2枚組CD「アヴァロンの鍵 オリジナル・サウンドトラック —魔導のシンフォニー—」が発売されるぞ！　サントラ自体はもちろん、豪華な特典にも注目だ。ファンは何としてでも手に入れたい。また、来月号(2005年1月29日発売予定号)で作曲を担当したTAI-HEY＆小林千穂さんのインタビューを掲載予定なので、そちらも要チェック！

アヴァロンの鍵 オリジナル・サウンドトラック —魔導のシンフォニー— 3大特典

特典1：オリジナル・キャラクターステッカー 8枚
特典2：セガ公式プレイヤーカード 2枚
初回版限定抽選特典：アヴァロン開発チーム描き下ろしキャラクター色紙
※この特典のみ同梱ではなく、抽選で20名様へのプレゼントとなります。



アヴァロンの鍵 オリジナル・サウンドトラック —魔導のシンフォニー—／2005年2月2日(木)発売／DECX-0021～0022(2枚組)／¥3,360(税込)／発売元：デックス エンタテインメント

PRESENT!
[illegible]

Event

『DDR FESTIVAL -Dance Dance Revolution-』イベントリポート！

http://www.konamityo.co.jp/bemani/ddrfestival/files/event/df_event.html

2004年11月28日（日）、東京・秋葉原にて、PS 2専用ソフト『DDR FESTIVAL -Dance Dance Revolution-』の発売記念イベント、DDR FESTIVAL ダンス祭り」が開催された。

まずは『DDR FESTIVAL -Dance Dance Revolution-』のゲーム大会。序盤から最高評価であるAAAが出るなど、会場は大いに盛り上がった。後半はBe For Uとプロデューサー Naoki氏、家庭用『DDR』シリーズのサウンドディレクター、U1氏によるトークショー。Naoki氏からは「いつか『DDR EXTREME』の続編を作りたい」などの意欲的なコメントも！　最後は会場に来たファンたちのために握手会が行なわれた。『DDR』ファンは今後の動向に要チェック!?



終止和やかな雰囲気で行なわれたトークショー。大勢のファンたちが熱心に聞き入っていたぞ。

PRESENT!
コナミ様から、PS 2専用ソフト『DDRコントローラセット』を2名様分頂きました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

こなみるく2005年1月の新製品！

http://www.konamilk.jp/

こなみるくから、新年初となる2005年1月発売の新製品情報をお届けしよう。

コナミ名作シリーズよりブックマーカー『グラディウス』が、『クイズ マジックアカデミー』よりブックマーカー アメリアが、そして『SILENT HILL4 THE ROOM』ブックマーカー ロビーの計3種類が、2005年1月25日にそれぞれ893円（税込）で発売されるぞ。

発売日までに、うっかりお年玉を使い切ってしまわないようにしよう！

PRESENT!
こなみるく様から、今回紹介したブックマーカーをそれぞれ3名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。



真鍮製クロームメッキの落ち着いた雰囲気が魅力。思わず見入っちゃって読書が手に着かないかも？

Event

Sugarと一緒にグアムに行こう！

http://sega.jp/location/041105_1.html

2004年12月1日（水）、東京ジョイポリスにて、クリスマスツリーの点灯式が行われた。会場には、セガ アミューズメントのイメージキャラである韓国の人気ユニットSugarが登場。新メンバーのハリンを交じえて、「サイレントナイト」と韓国語版「サンタが街にやってくる」を披露してくれたぞ。また、同日、全国のセガ アミューズメント運営施設にて開催される「冬もコリャ得するメダル祭」の開催が発表された。メダルを1,000円分利用するごとにもらえる応募券付きスクラッチカードで、「その場で当たる賞品」と「応募で当たる商品」の双方にチャレンジすることができるぞ。賞品の中には「JALで行くSugarと一緒のP.I.C.グアム旅行2泊3日」などの豪華なものも！　来春のバカンスのために、今冬はメダルざんまいしてみてはいかが？



サンタクロースを模した衣装で、しっとりとクリスマスソングを歌い上げてくれたSugar。左から順に、アユミ、ハリン、ヘスン、スジン。

冬もコリャ得するメダル祭

実施機関：2004年12月1日（水）～2005年1月31日（月）
開催場所：全国のセガ アミューズメント運営店舗（メダル設置店のみ）
実施内容：メダルを1,000円分ご利用ごとに、応募券付きスクラッチカードを1枚プレゼント。「その場で当たる商品」と「応募で当たる商品」の双方に挑戦できます。
商品：その場で当たる商品……カードをスクラッチして出てきた金額分、または枚数分のメダル
応募で当たる商品……1枚コース：メダル300枚（1,000名様）orSugarオリジナル音楽ギフトカードセット（500名様）　3枚コース：豪華ご当地グルメセット（100名様）orVISAギフトカード3万円分（20名様）　5枚コース：Sugarと行くグアム旅行2泊3日（10組20名様）orメダル2005枚交換券
お問い合わせ先：03-5480-6524

PRESENT!
セガ アミューズメント様から、Sugarオリジナル音楽ギフトカードセット＆オリジナルクリアファイルをセットで5名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ジョイポリスからのお年玉をGETしよう！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

いよいよ2005年！　新年の幕開けです。東京ジョイポリスでは、盛大なカウントダウンパーティーに引き続き、来たる2005年1月1日から三が日中は「新春お年玉ビンゴ大会'05」を開催します。東京ジョイポリスから、皆さまへ新年のお年玉代わりでございます。今年の賞品は大好評の"豪華グルメセット"、"映画鑑賞券"、"ホテル宿泊券"などなど、めでたい気分になれる賞品が待っています。ぜひご参加ください。さらに、2005年1月1日は「お年玉パスポート」として、通常3,300円のパスポートが、何と2,800円で買えちゃいます。こちらも要チェック！

東京ジョイポリス年末年始営業時間
2004年12月23日～
2005年1月5日：10:00～23:30
※ただし、下記特別日は除く
2004年12月31日：10:00～翌5:00
2005年1月1日：11:00～21:00

JOYPOLIS SEGA

PRESENT!
セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンでお正月を満喫！

http://www.namco.co.jp/tp/

あけおめことよろ！　……ふぅ～、年始のあいさつ回りも疲れるわい。2005年は酉年。ナンジャタウンは今年も飛ぶ鳥を落とすくらいの勢いで、イベントやキャンペーンが目白押しじゃぞ！

2004年12月31日（金）には、オールナイトで「ナンジャ・カウントダウンパーティー」をやるんじゃ！　カウントダウンコールから振る舞い酒まで、年越しの楽しみがすべて味わえるんじゃ！

2005年1月10日（月・祝）には、成人の日にちなんで、「ハタチのモノで入園無料」キャンペーンをやるんじゃ！　「ハタチのモノ」とは、ちょうど成人式を迎えるハタチな連中はもちろん、20年前のコインや写真など、2005年に20歳になるものなら何でもO.K.なんじゃ！

年末年始のナンジャタウンには楽しさいっぱい！　みんなで来るんじゃ！



NAMJATOWN

大晦日は、振る舞い酒を用意して待っておるぞ。

PRESENT!
ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、61ページの読者プレゼントをコーナーをご覧ください。

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」最新情報！

（代理）店長と仮面の新アプリ最速レビュー！

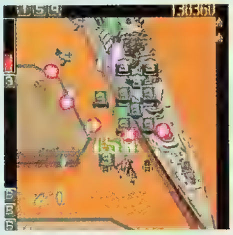
今回の新作：ケツイDX

ゲー横店長代理（以下店代）：こだわり満載の超硬派DXアプリがついに完成ですよ！

アルカデ仮面（以下仮面）：ゲー横久々の縦シューティングですね。お、画面メチャ見やすい！

店代：プレイしやすさも格段にアップですよ！

仮面：つーか……真ボス、強ッ!?（瞬殺）



グラフィックを一新したことにより、倍率チップやカウンタが見やすく、携帯アプリとは思えない快適な操作感。難度も原作に忠実な硬派っぷり！

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード：espmousugu
「横丁かわら版」内で無料着メロが！（非会員もOK）

iモード	vodafonelive!	EZweb(au)
メニューリスト	メニューリスト（vodafonelive!）	EZインターネット
ゲーム	ケイタイゲーム	トップメニュー
iモードゲーム1 ／ FOMAミニゲーム	ゲームパック	メニューリスト
ミニゲーム		遊ぶ・楽しむ
		もっと探す ゲーム
		総合

↓

「極上⚡シューティング　ゲーセン横丁」

DXアプリはまだまだ進化する！

DXアプリの最新作『ケツイDX』では、アーケード版『ケツイ』のスタッフが一から画像を描き起こし、エンディングやBGMもより原作に忠実に再現！　右の画面写真で、旧『ケツイ』との違いを見比べてほしい。

i-modeではすでに配信中、vodafoneでは2005年1月中旬から配信開始だ。DXの進化を、その目で確かめろ！

『わくわくキャッチャー2（仮）』延期、しかし!?

猫好きの方、ごめんなさい！　『わくわくキャッチャー2（仮）』の配信が、諸般の都合で涙の延期です。配信日については続報が入り次第、改めてお伝えします！

しかしそれに代わるかのように、別の新作が……!?

新旧二作のグラフィックを徹底比較！



『ケツイ』
左が『ケツイ』。やはり今見ると画面の粗さは否めない？

『ケツイDX』
右が『ケツイDX』。同じステージでもグラフィックがここまで違う！

教えて!!虫姫さまっ

レコ姫が語る『虫姫さま』連動要素のヒミツ



レコ姫：ねえねえ、最近私の声の着メロがいっぱい増えてない？

男の子：……。（携帯を隠しつつ）携帯で『虫姫さま』ネットランキングに参加すると、月ごとに替わる着ボイスがもらえるからね。

レコ姫：……じ～。

男の子：え、えーと。あ、今月も『虫姫さま外伝』の特別パスワードを教えるね。（逃）

今月のパスワード
NAME=REK
PASSWORD=UIGN JYUG AMOW IN89 HINQ SANA

アーケード版『虫姫さま』の攻略は107ページから！

ケイブ質問コーナー Q&A超弾幕

今回は悩めるファンの二つの質問にお答え！

●『虫姫さま』のボム取得時のセリフが、「おう！持ってけ！」に聞こえて仕方無いのですが……。（おう！持ってけ！さん）

実際には、「まってました～」と言っているそうです。ほかにもロケテ版ではパワーアップ時の「やった～」が「かにたーま」に聞こえたとか!?



「おう、持ってけ」!?

●『エスプガルーダ』のアプリは配信されないのですか？（亀有さん）

店長代理はノーコメントと言っておりましたが……、そういえば今月のアルカディアパスワードが……え？　あれ!?

てあたりしだいゲームリスト

2004年12月16日現在

●2005年1月発売予定のタイトル		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2005年2月以降発売予定のタイトル（2005年春予定含む）		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ハリキリオンラインプロ野球（2005年3月予定）	タイトー	ネットワーク対戦野球シミュレーター
[illegible]	[illegible]	[illegible]
三国志大戦（2005年春予定）	セガ	リアルタイムカードアクションゲーム
[illegible]	[illegible]	[illegible]
NEOGEO BATTLE COLISEUM（2005年春予定）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
●2005年発売予定のタイトル		
サムライスピリッツAW（仮称）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘
[illegible]	サミー	[illegible]
[illegible]	サミー	3D対戦格闘
旋光の輪舞	グレフ	対戦アクションシューティング
MELTY BLOOD Act Cadenza	エコールソフトウェア	2D対戦格闘
METALSLUG6（仮称）	SNKプレイモア／サミー	アクションシューティング
THE KING OF FIGHTERS AW（仮称）	SNKプレイモア／サミー	2D対戦格闘

●発売日未定のタイトル		
[illegible]	アルゼ	[illegible]
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 for CYCRAFT	セガ	レース
[illegible]	アルゼ	未定
COBRA THE ARCADE（仮）	ナムコ	ガンシューティング
[illegible]	アルゼ	未定
Fantasy STORY	ユウビス	アクション
FORCE FIVE	サミー	[illegible]
NEED FOR SPEED	EA/GROBAL VR/エイブルコーポレーション	レース
[illegible]	[illegible]	[illegible]
SORCERIAN AC（仮）	アルゼ	未定
[illegible]	ナムコ	[illegible]
THE IDOLM@STER	ナムコ	アイドル育成シミュレーション
THE QUIZ SHOW	[illegible]	クイズ
VM JAPAN AC（仮）	アルゼ	未定
WEAPON COP	ユウビス	アクション
XANADU AC（仮）	アルゼ	未定
XE+TH（セクロス）	KIPUS／ギルド	3Dオンライン格闘ゲーム
Ys AC（仮）	アルゼ	未定

ゲームセンターマップ

日本縦断 首都圏捜索隊編



今月の取材地は、その昔江戸との交易で栄えた歴史ある町“小江戸”埼玉川越市。蔵造りをはじめとした下町の面影が残る、情緒豊かな町なのだが、駅前にはゲーセンがひしめいているぞ！

行ってきた人たち



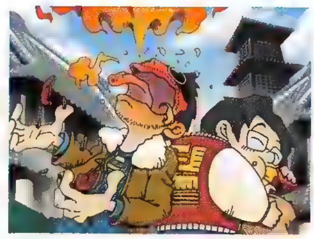
岩下隊員

川越駅前の商店街は、都内の繁華街並にゲーセンが多くてうらやましい限り。腕に自信のある人は、ぜひ遠征してみてほしいッス！



川俣隊員

『CFJ』に大ハマリ。ブロッキングの楽しさに目覚めたはいいが、ブロッキングするだけで満足してしまい、反撃を忘れる初心者ぶり。



名物はさつまいもそして激辛煎餅！

川越でビデオゲームといえばココ!

ゲームファクトリー マグマ川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1
☎ 049-222-8839
10:00〜24:00



岩下「『鉄拳5』は川越で真っ先に入荷！『GGXX#RELOAD』や『KOF2002』など、対戦格闘ゲームが異様に盛り上がってるな」
川俣「『ケツイ』や『虫姫さま』をはじめ、シューティングも充実していますよ。懐かしの『ガンスパイク』が、密かな人気だそうです」



30セットに及ぶ対戦台がずらりと並ぶ様子は、圧巻の一言！

スタッフより

格闘ゲームとシューティングが盛んな当店は、『鉄拳5』と『GGXX#RELOAD』が大人気！ 音ゲーもそろってます。ぜひ一度ご来店ください！

お客さんの意見　シューティングゲーム　レトロゲーム

http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html

「GGXX#RELOAD」の猛者が集結!

ゲームマグマックス川越

埼玉県川越市脇田町7-2 山二ビルB1F
☎ 049-227-7515
10:00〜24:00



川俣「毎月第2土曜日に『GGXX#RELOAD』大会を開催！ 腕自慢が熱戦を繰り広げています」
岩下「シール機は学校帰りの女性客で大賑わい。やはり新作『風美花伝』が人気のようだのう」
川俣「『北斗の拳』を筆頭に、人気のパチスロが100円50クレジットなのもうれしいですね」



明るく広々とした店内で、中高生の来客も多いとのこと。

スタッフより

当店ではビデオゲーム以外にも、プライズ、シール機、パチスロなどの新作を多数取りそろえております。お気軽にご来店くださいませ。

パチンコ・パチスロ

http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/frame.html

メダルゲームでガッツリまったり遊びたい人に

アミューズランド モナコ川越店

埼玉県川越市新富町2-4-1
☎ 049-224-2454
9:00〜24:00



川俣「メダルとプライズが中心のお店です。ご年配のお客さんが暇つぶしにフラリと寄ることが多いとか。それだけ居心地がいいんですね」
岩下「『QOD』や『WCCF』などのネットワークカードゲームがじっくり遊べるので、ビデオゲーマーも要チェックだな」



『スターホース』や『フォーチュンオーブ』が人気の筆頭だ。

スタッフより

メダルはサービスデイなら1000円で200枚！ プライズも取りやすいと評判です。川越にお越しの際は、ぜひお立ち寄りください。

プライス

http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html

格ゲーとプライズが賑わうゲーセン

アミューズランドモナコ 川越2号店

埼玉県川越市新富町2-27-2
☎ 049-224-2933
9:00〜24:00



岩下「平日は学生を中心に『GGXX#RELOAD』や『ストⅢ3rd』の対戦が、休日は家族連れによりプライズが大いに賑わっているのう」
川俣「プライズは、くまプーなどの一般向けを始め、キャラクター物も多数入荷。ラインナップだけでなくマシンの種類も多岐に渡ります」



「GGXX#RELOAD」が学生に大人気!!

スタッフより

プライズを始め、メダル、音ゲー、対戦格闘ゲームと、幅広くジャンルをカバー。『ストⅢ3rd』や『ストEX2PLUS』の対戦が熱いですよ！

プライズ　ストⅢ3rd





都内から川越までは、電車で1時間もかかりません。池袋から急行に乗れば、30分足らずで到着。意外に身近な場所ですな。実は小生、京都をはじめとする古い街並みを歩いたり、バイクで走ったりするのが大好きでして……。今度は取材ではなく、観光も兼ねての〜んびりと川越の町を歩きたいものです。もちろん夜はそのままゲーセンで対戦としゃれ込みますかね！

サラリーマンの憩いの場

タイトーステーション川越



所 埼玉県川越市城下町43-1
☎ 049-225-8605
営 11:00～24:00(日、祝日は10:00から営業)

川俣「平日は昼休みを利用し、『MJ2』やメダルゲームを遊びにやってくるサラリーマンが多いそうです。うらやましい環境だなあ」
岩下「土日は家族と一緒に来店し、プライズやシール機を楽しむ姿がよく見られるそうだ」
川俣「なんだかホノボノしてますね～」

スタッフより

毎月23日はメダルの増量イベントを開催。普段2000円で300枚のメダルが、なんと倍の600枚に！　この機会にぜひ一度お試しくださいませ。



国道254号線沿いにあるため、車で訪れやすい環境だ。

プライズ

絶好一番！　歴史ある屋上ゲーセン

ナムコ わんぱくランド



所 埼玉県川越市新富町2-6-1 丸広百貨店7階
☎ 049-224-2572
営 10:00～19:30

川俣「デパートの屋上ゲーセン、通称"デパ屋"ですよ！　ああ、空が青いなあ……」
岩下「大型アトラクションからの眺めは気分そう快！『ムシキング』や『おしゃれ魔女』といった低年齢層向けのカードゲームもあり、休日はもちろん平日も家族連れで賑わっているようだな」

スタッフより

ナムコ直営店の中でも、2番目に古い歴史を持つのが当店（1968年開店）です。観覧車などの大型アトラクションに、ぜひ乗りに来てください。



JR川越駅から徒歩5分。丸広百貨店の屋上にその楽園はある。

プライズ　大型アトラクション　歴史

http://www.namco.co.jp/ar/location/loc-list/003/nl-11-maruhiro/

カラオケで歌い、音ゲーで演奏！

キャロム 川越店



所 埼玉県川越市神明町60-13
☎ 049-223-8522
営 12:00～27:00(土、祝前日は29:00まで営業)

川俣「カラオケとゲーセンの複合店だけあり、音ゲーの充実ぶりはさすがですね。今ではあまり見かけない『キーマニ』までありますよ」
岩下「休前日は朝の5時まで営業しているので、とことん遊びたい人にはピッタリだな」
川俣「『麻雀格闘倶楽部3』も人気です」

スタッフより

当店では『鉄拳5』をはじめ『IIDX RED』『ポップン12 いろは』などが大人気。アルカディアクーポンもぜひご利用ください！



休日は学生を中心に、15時ごろから一気に盛り上がりを見せる。

プライズ　ビデオ

http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html

お気に入りのプライズがきっと見付かる！

ゲームプラザ GAO川越店



所 埼玉県川越市新富町1-17-4
☎ 049-227-5221
営 10:00～24:00

川俣「店内は明るく清潔、03年9月にオープンした新しいお店です。プライズとシール機が、女子中高生を中心に盛り上がっていますね」
岩下「大量のプライズマシンとメダルゲームに隠れがちだが、『QOD』や『アヴァロンの鍵 弐』なども押さえているのがポイント高し！」

スタッフより

1Fはプライズとシール機、2Fはメダルゲーム、音ゲー、ビデオゲームを扱っております。『アヴァロンの鍵 弐』は、毎月最終土曜日に大会を開催！



ひしめき合うプライズマシン。さあ、どれから取ろうかな？

プライズ　カードゲーム　音楽ゲーム

http://www.amunet.co.jp

ビリヤードも遊べます！

キャロム川越 インター店

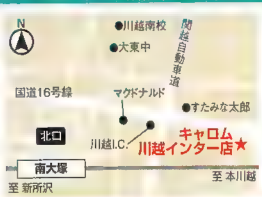


所 埼玉県川越市大塚新田山王前462-6
☎ 049-248-6123
営 12:00～27:00(土、祝前日は29:00まで営業)　※ゲームコーナーは24:00まで

岩下「一番人気は『麻雀格闘倶楽部3』。台数を増やしたとのことで、さらに白熱しそうだ」
川俣「メダルゲームはパチンコ、パチスロコーナーが超充実。『海物語』や『北斗の拳』など、ホールの人気機種が手軽に遊べるのがうれしいですね。メダル増量イベントもありますよ！」

スタッフより

プライズの『BIGスウィートランド』や、カードゲーム機の『アヴァロンの鍵 弐』など、大型機種を多数設置。川越最大級の広さが自慢です。



カラオケとビリヤードの複合店。カップルでの来店も多い。

プライズ　カードゲーム

http://www.carom.co.jp/

「VF4FT」がアツい!!

ゲーム タカオ

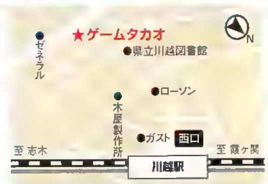


所 埼玉県川越市新宿町1-14-4
☎ 049-246-9023
営 11:00～24:00(日、祝日は10:00から営業)

川俣「スペースがゆったりしていて落ち着くお店ですね～。プライズやメダルゲームは学生からご年配まで、幅広い層に人気です」
岩下「月イチ開催の『VF4 FT』大会には常連が集結し、川越最強決定戦が繰り広げられている。腕に自信のある人はチャレンジしてみては？」

スタッフより

毎月23日はゲームの日といたしまして、さまざまなイベントを行なっております。また、1月は『ゾイド』の大会も開催予定！　ご期待ください。

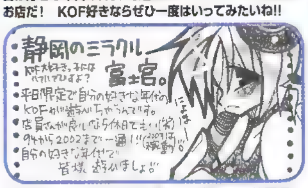


川越バイパス沿いに面し、川越駅から徒歩での移動も可能。

月イチイベント　安さ　VF4FT

ご当地ゲーセン応援団

ゲーセン応援団の第二回は静岡の「ミラクル富士宮」！　休日は好きな年代のKOFを遊ばせてくれるサービス満点のお店だ！　KOF好きならぜひ一度はいってみたいね!!



団員No.0002　'96好き 桜井ハスキさん 静岡県

■ミラクル富士宮
■静岡県富士宮市宮町7-4
■TEL　0544-22-2567
■http://www.takada-plan.co.jp/leisuredivision/index.html

川越女性客御用達のシール機専門店

ジョイスポット 川越店



所 埼玉県川越市新富町2-7-1 ハラダビル2階
☎ 049-225-1208
営 11:00～21:00(土、日、祝日は9:00から、金、土、祝前日は22:00まで営業)

岩下「男性だけでは入れないプリクラ専門店だが、今日は取材ということで、ムサ苦しい男二人で突撃!!　周囲の視線がイタイぜ！」
川俣「スペースは広めで、テーブル席を完備。落ち着いた空間を演出しています。『麗華～うらら～』や『雪月華』といった新作はもちろん、『美匠』や『華恋』などの定番機も人気のようです」
岩下「女性客が女性客を呼び、大変賑わっているぞ！」

スタッフより

明るく、くつろげる雰囲気作りを目指しています。男性だけの入店はお断りしていますので、トラブルはありません。ぜひご来店ください。

欲しい景品、何でもあります！

プライズタウン キャラゲット川越店



所 埼玉県川越市新富町1-19-2
☎ 049-226-1485
営 10:00～24:00

川俣「プライズ専門店だけあり、大きな景品をゲットすると記念写真を撮ってくれるんですよ。それが店内にドーンと張り出されるわけです。ちょっと恥ずかしいけど燃えてきますね」
岩下「プライズ以外にも低年齢層向けに『ムシキング』が設置されており、月に1度大会が開催されてる！　優勝者には特製の認定証とカードケースが授与されることもあり、盛り上がりは最大級！」

スタッフより

50台以上のUFOキャッチャーが並ぶプライズ専門店です。マニアックな景品も多数取り扱っております。ぜひ一度ご来店ください。

プライズ

http://www.charaget.co.jp

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP200へGO。



たとえ絵が下手でも、文字だけでもいいし面白ければエニシングオッケイ！　上記のような感じでオススメゲーセンを教えてくれ。ただし「店名」と「連絡先」だけは必ず記入してたもれ！
あて先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。メールは、location@arcadiamagazine.com

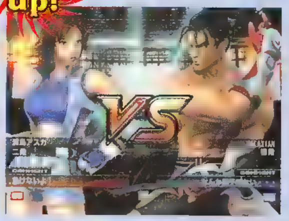
2004年11月1日～11月30日集計分

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!

1位　鉄拳5



初登場1位は『鉄拳5』。約2年ぶりの新作で、久々のランクイン。今作はAll-Netに対応し、現在の出荷バージョンであるDX版では外部モニターによりさまざまな情報モードがある。人気作だけにロングセールスを期待したい。

メーカー	ナムコ
ポイント	199.4

順位	タイトル	ポイント
1	鉄拳5〈ナムコ〉	199.4
2	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	176.6
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン〉	170.9
4	Virtua Striker 4〈セガ〉	165.2
5	虫姫さま〈ケイブ／AMI〉	114.0
6	CAPCOM FIGHTING Jam〈カプコン〉	85.5
6	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア／サミー〉	85.5
8	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	74.1
9	翼神〈タクミコーポレーション／タイトー〉	72.5
10	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	66.7
11	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ〈発売元・バンプレスト 開発元／販売元・カプコン〉	60.5
12	天地を喰らうII -赤壁の戦い-〈カプコン〉	57.0
13	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／サミー〉	55.7
14	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ彩京〉	54.2
15	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	53.9
16	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	53.5
17	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	51.3
18	E雀ハイスクール〈セイブ開発〉	49.0
19	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR〈ビデオシステム／ビスコ〉	48.5
20	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	45.0

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up!

4位　GHOST SQUAD



ICカード対応のガンシューティング『ゴースト・スカッド』が4位に登場。カード使用によりゲーム内容が変化するほか、武器などが増えていく本作。既存の作品には無かったやり込み要素が、新たな客層の獲得につながるか。

メーカー	セガ
ポイント	158.3

順位	タイトル	ポイント
1	Quest of D〈セガ〉	256.4
2	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ／コナミマーケティング〉	205.1
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0〈セガ〉	169.2
4	GHOST SQUAD〈セガ〉	158.3
5	SEGA GOLFCLUB Network ProTour〈セガ〉	143.5
6	アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴〈セガ〉	137.7
7	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	134.9
8	太鼓の達人 6〈ナムコ〉	134.5
9	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	133.1
10	Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク〈ナムコ〉	128.2
11	drummania10thMIX〈コナミ〉	112.8
12	QUIZ MAGIC ACADEMY2〈コナミ〉	102.6
13	pop'n music 11〈コナミ〉	99.5
14	beatmaniaIIDX11IIDX RED〈コナミ〉	61.5
15	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	46.2
16	THE HOUSE OF THE DEADIII〈セガ〉	41.0
17	スリルドライブ2〈コナミ〉	30.8
18	GUITARFREAKS11thMIX〈コナミ〉	29.8
19	BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉	25.6
20	ソイドインフィニティ〈タイトー〉	20.5

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601	ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856	セガワールド生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎299-1	☎0593-32-9988
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477	セガワールド高山	岐阜県高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884	天神ギーゴ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1～3F	☎092-724-5971
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670	ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

アルカディア読者の携帯メール事情

今月の月替わりアンケートは、読者の携帯メールの利用状況だ。

もはや生活の一部となっている携帯電話だが、メールの利用度はどうなのだろうか。

まずメール交換の平均人数だが、高校・大学生が七人～十人と一番多い。さすがに中学生ともなると、携帯電話を持っていても親に利用を制限されているのか、一人～三人が1位になっている。また、社会人もそれほど多くはないようだ。

そして驚くのはメールの平均文字数。特に高校生が100文字～199文字と最も多く、次点で200文字以上という結果。中学生と違い、生活環境や交友関係が一挙に広がる高校生ゆえに、積極的に利用されているようだ。

また、社会人が利用する文字量が50文字未満と少ない。普段のメールはPCで行なっている年齢といえる。それゆえに携帯メールだと待ち合わせなど最低限の利用が主であり、込み入った内容の送受信は行なわれないのだろう。

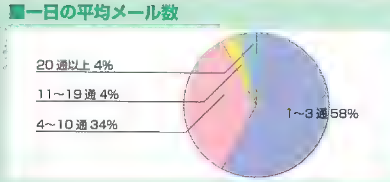
■メール交換する平均人数（職業別）

順位	中学生	高校生	大学生・短大生（＋その他学生）	社会人
1位	1～3人	7～10人	7～10人	4～6人
2位	4～6人	4～6人	4～6人	1～3人
3位	7～10人	1～3人	1～3人	7～10人
4位	11人以上	11人以上	11人以上	11人以上

■メール一通の平均文字量（職業別）

順位	中学生	高校生	大学生・短大生（＋その他学生）	社会人
1位	50文字未満	100文字～199文字	50～99文字	50文字未満
2位	50～99文字	200文字以上	50文字未満	50～99文字
3位	200文字以上	50～99文字	100文字～199文字	100文字～199文字
4位	100文字～199文字	50文字未満	200文字以上	200文字以上

■一日の平均メール数



ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2005年1月24日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのアルファベットを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

コナミ様ご提供

コナミ様より、PS 2専用ソフト『ダンスダンスレボリューション』コントローラセットを2名様に、『beatmaniaⅡDX11 ⅡDXRED』豪華直筆サイン入りエントリーカード（①DJ yoshitaka ②Tatsh ③dj TAKA ④NAOKI ⑤TЁЯRA）をそれぞれ1名様にプレゼント！
※エントリーカードをご希望の方は、①～⑤の番号も明記してください。（記入例:B-①）

A PS 2専用ソフト『ダンスダンスレボリューション』コントローラセット



B 『beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED』豪華直筆サイン入りエントリーカード



こなみるく様ご提供

こなみるく様より、『クイズ マジックアカデミー』ブックマーカー アメリア、『SILENT HILL4 THE ROOM』ブックマーカー ロビー、コナミ名作シリーズ ブックマーカー『グラディウス』をそれぞれ名様にプレゼン

E コナミ名作シリーズ ブックマーカー『グラディウス』



D 『SILENT HILL4 THE ROOM』ブックマーカー ロビー



C 『クイズ マジック アカデミー』ブックマーカー アメリア



タイトー様ご提供



M ZOIDSINFINITY -ARCADE SOUND TRACKS- THE BOY



N アミューズメント マイクロアーマー キングタイガー編

タイトー様より、ZOIDSINFINITY -ARCADE SOUND TRACKS- THE BOYを5名様に、アミューズメント マイクロアーマーキングタイガー編を1名様にプレゼント！

カプコン様ご提供



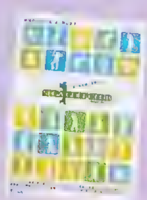
L PS 2専用ソフト『CAPCOM FIGHTING Jam』

カプコン様より、PS 2専用ソフト『CAPCOM FIGHTING Jam』を2名様にプレゼント！

セガ様ご提供

G 『GHOST SQUAD』、『SEGA GOLFCLUB Network ProTour』販売促進用ポスター





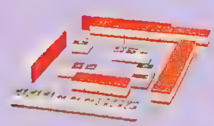
F Sugar オリジナル音楽ギフトカードとクリアファイルのセット



H ジョイポリスチケット



J 日本ラーメン紀行 ラー牌



I 攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュアVol.2





K 『アヴァロンの鍵』しおり 8枚コンプセット

セガ様より、Sugar オリジナル音楽ギフトカードとクリアファイルのセット、日本ラーメン紀行 ラー牌、攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュアVol.2、『アヴァロンの鍵』しおり 8枚コンプセットを5名様に、『SEGA GOLFCLUB Network ProTour』と『GHOST SQUAD』の販売促進用ポスターをそれぞれ3名様に、ジョイポリスチケットを5組10名様にプレゼント！

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、ゴジラ ファイナルウォーズ 組立式リアルソフビフィギュアと機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアコレクションをそれぞれ3名様にプレゼント！

P ゴジラファイナルウォーズ 組立式リアルソフビフィギュア





Q 機動戦士ガンダム SEED DESTINY フィギュアコレクション

ナムコ様ご提供



O ナムコ・ナンジャタウン パスポート

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！

メガハウス様ご提供

S ゲームサウンドミュージアム ～ナムコット編～

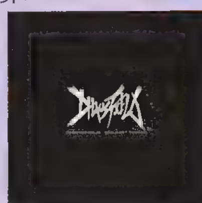
メガハウス様より、ゲームサウンドミュージアム～ナムコット編～を5名様にプレゼント！



マイルストーン様ご提供

R 『CHAOS FIELD』オリジナルサウンドトラック

マイルストーン様より、『CHAOS FIELD』オリジナルサウンドトラックを5名様にプレゼント！



編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様にプレゼント！



V ゲームボーイアドバンスSP

U ニンテンドーゲームキューブ





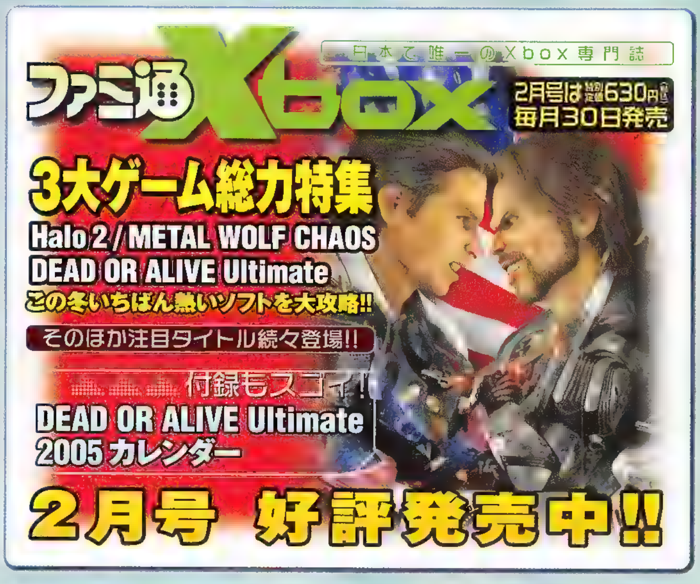
T アルカディア特製図書カード

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。


WEEKLY ファミ通
1/14号増刊
好評発売中
特別定価390円[税込]
100ページ
攻略大全
グランツーリスモ4
前代未聞!!
2大攻略小冊子
84ページ
メタルギア ソリッド3
スネークイーター
© 2005 SUSUMU MATSUSHITA


ファミ通PS2
テイルズ オブ リバース
表紙
36ページ別冊付録
徹底攻略30ページ
メタルギア ソリッド3
スネークイーター
2005年1月14日号
好評発売中
定価490円[税込]
©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD.


ファミ通キューブ+アドバンス
2月号
絶賛発売中!!
特別定価650円税込
7大付録
1 ポケモンエメラルドポケモン大ずかん
2 1冊まるごとニンテンドーDSブック
4 ポケモンエメラルド缶バッジショーケース
5 ポケモン大きさ比べポスターカレンダー
6 任天堂人気キャラポスターカレンダー
7 特製キャラクターシール


日本で唯一のXbox専門誌
ファミ通Xbox
2月号は特別定価630円税込
毎月30日発売
3大ゲーム総力特集
Halo 2 / METAL WOLF CHAOS
DEAD OR ALIVE Ultimate
この冬いちばん熱いソフトを大攻略!!
そのほか注目タイトル続々登場!!
付録もスゴイ!
DEAD OR ALIVE Ultimate
2005 カレンダー
2月号 好評発売中!!


ファミ通Wave DVD
2005 2月号
DVD VIDEO
120分!
ゲーム番組ギッシリの
DVDビデオマガジン!!
『バイオハザード4』
特報!!
格闘ゲームコロシアム
『デッド オア アライブ アルティメット』
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
12月28日(火)発売!!
定価980円(税込)


ファミ通攻略本!!
PLAYSTATION2 プレイステーション2
シャイニング・ティアーズ
ファイナル
コンプリートガイド
好評発売中 A5判
定価1680円(本体1600円+税5%)
PLAYSTATION2
桃太郎電鉄USA
オフィシャルガイドブック
好評発売中/A5判 定価1260円(本体1200円+税5%)
NINTENDO DS
きみのためなら死ねる
ラブラブ大作戦CD+
好評発売中/A5判 定価1155円(本体1100円+税5%)
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

Ver.B登場！　変更点を頭にたたき込め!!

ムックもよろしく！

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
OrangeBook
JUNKIES' LAST STAND
価格：1,659（税込）

全技の発生、硬化やダメージにくわえ、全体フレームなど攻略に欠かせないデータが満載の一冊！　勝ち抜くためには必携だぞ!!



「格闘新世紀Ⅲ」開催決定!!

ナポレオンvs.セガール、へるるvs.南アキラなど、数々の名勝負を生んだオフィシャル全国大会「格闘新世紀」が、またも開催されるぞ！詳細はP66とこのページ欄外に。要チェック!!

今月は、稼働間近のVer.B変更点を先取りで検証。細かい変更点の知識を身に着けよう！　各キャラの最新対戦攻略もお届けするぞ。

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事中のフレーム数値（単位：1フレーム＝1/60秒）などは、編集部調べによるものです。

バーチャファイター4 ファイナルチューンド Ver.B
■メーカー：セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：1月予定
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）





アキラの中[illegible]えるは[illegible]ガード時は[illegible]フレーム[illegible]

ガード後は、ダッシュ入力（⇨⇨など）を含む投げ技が確定反撃で決まってしまう。

各キャラの変更点をチェック！

[illegible]そ無いものの、各キャラの変更点は見逃せない[illegible]も大きな変更は、[illegible]肘（⇦⇨⇨Ⓟ）が[illegible]フレーム不利[illegible]ュ入力を含む[illegible]れるようになっ[illegible]。アキラ側と[illegible]投げ抜けなど、[illegible]の強化が必要[illegible]。

パイの[illegible]起脚（ⓅⓅⓀⓀ）やリオンの後蹴腿（Ⓚ）など、弱くなった部分は[illegible]しておきたい。[illegible]更されたレイ・フェイやゴウ[illegible]これらは戦術面での価値が上がるため、連係などの見直しが必要とされるかもしれない。

気になる変更点を確認！
Ver.B変更点

Ver.Bへのバージョンアップにより、各キャラ多少の変更が見られる。自分の使用キャラはもちろんのこと、それ以外のキャラの変化も把握しておけば、対戦で活用できる。変更点の詳細をいち早くチェックし、実戦に役立てよう!!

Text：アストロ　調査協力：ひで@トゥルン

Ver.B変更点リスト

キャラ	変更点
アキラ	躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）ガード時の硬化が−8→−10に変更
ラウ	虎燕壁拳（⇦Ⓟ 切替A2）が直線攻撃に変更
パイ	連拳足登脚（ⓅⓅⓀⓀ）ガード時の硬化が−10→−15に変更
カゲ	揚撃（⬇⇧Ⓟ 切替A2）の酔い覚ましが0に変更
	浮霞（⇦⇩Ⓟ+Ⓖ）のダメージが60→55に変更
	落閃刃返し（⇨Ⓟ+ⓀⓅ）ノーマルヒット時の浮きが変更
	奈落落とし（⇨⇩⇧Ⓟ+ⓀⓀ）のダメージが20→17に変更
リオン	腰斬（⇦⇧Ⓟ+Ⓖ）のよろけが、回復しやすく変更
	掃勾手（⬇⇧Ⓟ）、連掃勾手（⬇⇧ⓅⓅ）のダメージがそれぞれ12→10に変更
	背身錯推（敵背後Ⓟ+Ⓚ）の当て身属性が、中段肘→中段Ⓟに変更
	斧刃脚（⇨⇨Ⓚ）空振り時のスキが2フレーム増加
レイ	双龍出海（⬇⇨Ⓟ 切替A2）ガード時の硬化が−14→−12に変更
	弓歩挑拳（ⓅⓅ 切替B2）ガード時の硬化が−3→−1に変更。強制ガードに
ゴウ	蒼弓（⇦⇨Ⓟ）ダメージが16→18に変更
	硬化がガード時−5→−4、ノーマルヒット時−2→+1に
	雷火（⇧Ⓟ）小カウンターヒット時の硬化が+4→+6に変更
	不動殺（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット時に、下段投げが入るように変更
ブラッド	コンボエルボーミドルキック（スウェーバック中Ⓟ+ⓀⓅⓀ）のダメージが16→18に変更

※フレーム数値は編集部調べ



[illegible]ームの立ちⓅに対して[illegible]



[illegible]やすくなった。ただし、最速回復されたとしても[illegible]



[illegible]撃による反撃が確定するようになり、リスクが高くなった。



[illegible]フレーム変更により、[illegible]される。使う状況や技後の行動を、より的確に判断しなければならないだろう。



[illegible]



[illegible]能が若干変わった。連係を見直そう。



切り替え技A2の岩碧破（⬇⇧Ⓟ）の、酔い覚まし効果が無くなった。ジュン戦では立ち回りでの強化が必要。別の酔い覚まし技を戦術に組み込んでいこう。



背中側に避けられなかった、切り替え技の虎燕壁拳（⇦Ⓟ）が直線攻撃に変更。ただし、あまり意識するほどでは[illegible]幅は健在[illegible]

ゲー魂 Final Tuned

「格闘新世紀Ⅲ」詳細：店舗予選大会、エリア決勝大会の実施店舗・スケジュールなどは http://www.virtuafighter.jp/vf4ft/ または http://am.sega.jp/ でチェック！
おまけ情報：12月15日から、セガのアミューズメント施設の対象自販機でコカ・コーラ500ml.を買うと、VF4 FTオリジナルドッグタグ型アクセサリーが付いてくるぞ（無くなり次第終了）！



持続フレームを利用した攻防＋起き攻め

影丸

Kagemaru

今回は、中間距離を中心とした立ち回り、持続フレームを利用した起き攻めなど、細かい部分に注目してみよう。

Text：[illegible]

持続や先端をガードさせての攻め

中間距離は近距離に比べて、持続や先端をガードする or されることが多くなる。そういった場面での技性能の変化を理解し、状況判断できるようになろう。カゲの技で代表的なのが、旋蹴り（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）。先端をガードさせれば、その場からの最速投げが入らない。ノーマルヒットでダウンを奪うことができるので、うまく間合いを調節して出そう。

相手の起き上がり攻撃をつぶす際などに使える[illegible]（●[illegible]Ⓚ）は、[illegible]にガードされると時による反撃が確定する。しかし、7フレームある持続の後半をガードさせると、打撃による反撃を受けづらい。起き上がり攻撃をつぶす場合は、少し早めに出して持続の後半を当てていこう。ヒット時に普段入らないコンボを入れることも可能だ。

円月蹴り（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）は、持続をガードさせれば有利になる。ポイントは、相手の受け身や起き上がりに対して早めに重ねること。有利な状況を作ることができたら、しゃがみⓅや肘、ときには投げなどを積極的に狙っていこう。



相手が投げスカリなど出していた場合は、確実に打撃や投げを決めていこう。



これぐらいの間合いなら、確定反撃を受けない。間合いをしっかり見極めよう。



少し早めに出し、一番高い位置で当てるように心掛けよう。

Ver.B変更点の詳細

全体的に弱体化こそしている[illegible]更点は無いといえるだろう。[illegible]くなったため、対ベネッサ戦[illegible]定位置平行で風刃裏水車（[illegible]Ⓟ＋ⓀⓀ）のコンボが入らなくなってしまった。

次に弧円落（⇨⇦⇩⇦⇨）[illegible]して使えた奈落落とし（[illegible]）[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）が最善に。ジャッキ[illegible]りなどでK.O.したときは、[illegible]



[illegible]コンボには今まで通りに使える[illegible]



[illegible]



“神”の連係を使いこなせ！

リオン・ラファール

Lion Rafale

今月は“バーチャ神”ちび太氏提供の壁際の行動をピックアップ。壁を有効活用すれば、立ち回りから一味違った攻めを展開できるぞ!!

Text：アストロー　協力：ちび太

壁際の行動①

[illegible]崩し投げである腰斬（[illegible]）[illegible]たものの、連係の布石として[illegible]。

[illegible]てくるようなら右勾心（⇦⇨[illegible]

[illegible]やられになれば、そのまま2[illegible]（⇨⇨ⓀⓀ）などの各種コン[illegible]この場合二択に使う技は、ローリスクな打撃の双耳旋風（Ⓟ＋Ⓚ）と投げ。最速で打[illegible]

アクセントとして、右勾心後に穿弓腿（[illegible]Ⓚ）や後掃腿（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）などの見切りにくい下段攻撃を使うのもいい。

[illegible]は壁ヒットで受け身の取れないダウン[illegible]らもリターンが伴っている。



相手の背後に壁がある場合、腰斬が決まれば一気にたたみかけるチャンス。



再度投げを狙う場合は、[illegible]ってから。投げが決まるタイミングを覚えよう。

壁際の行動②

[illegible]錘（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）が活躍する。[illegible]

レバー前入れの連旋腿（➡Ⓚ）がオススメ。また、打撃[illegible]（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）が決まれば、相手との距離が離れず小ダウ[illegible]

ガードされると10フレーム不利となる[illegible]撃が確定してしまう。リスクを軽減したいなら、翻錘（[illegible]）でⓅ＋Ⓚで代用してもいい。ガードされても2フレーム不利なだけなので、リスクが低く、ヒット後は連環穿掌（ⓅⓅ）や投げを連続で決めることができるぞ。



右勾心で壁やられを誘発したら、最速で後歩八翻錘を出せば相手の暴れと打撃に勝てる。



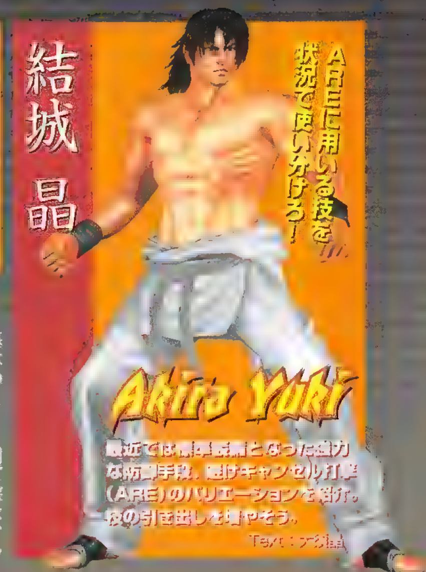
リスクを軽減したいなら、翻錘でもOK。ヒット後に[illegible]or投げが決まる。

ゲー[illegible] Final Tuned

カゲ：今回は特殊な例を挙げたが、先端や持続をガードさせることができても、基本的には不利であることが多い。防御的な選択肢をおろそかにしないことが大切だ。

リオン：ちび太直伝の壁関連ネタを中心にお届けしたが、今回のネタはほんの一部。壁以外にもさまざまなネタがあるので（あり過ぎ）、今後もドンドン紹介していくぞ！

結城 晶



相手キャラ・状況を判断、的確な打撃を選択しよう

基本のARE用打撃は、しゃがみⓅ、ミドルキック、揚[illegible]に[illegible]有効[illegible]危[illegible]、[illegible]

主力の中段技である裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）と撞打頂肘（⇩Ⓟ）後は、周知の通りAREが効力を最大限に発揮できる状況。避け投げ抜けや打撃での逆二択など、多数ある選択をバランス良く振り分けることが重要となってくる。それに加えて、AREに選択する打撃技を状況に応じ的確に選択できれば、防御的行動の見返りを大きくできる。


[illegible]AREの[illegible]ころ。ほかの選択肢を意識させろ！

AREに使用する技

技名	備考
しゃがみⓅ	上段攻撃や、遅らせ打撃に強い。ARE対策に対してローリスク。
ミドルキック	相手の投げに合わせた場合、硬化カウンターで2フレーム有利に。
揚炮（⇧⇧Ⓟ）	投げや大技での遅らせ打撃に対し大ダメージを狙えるが、ハイリスク。
崩撃手（⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）	上段Ⓟ系の大ダメージ技を狙ってくるキャラ用。ラウ戦で特に有効。
龍槍式～馬歩頂肘～虚歩（⇧Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇧or⇩）	もし龍槍式を避けられたとしても、その後の反撃を虚歩で回避するなど、ある程度のフォローが可能。

パイ・チェン



雲手を使いこなして戦術の幅を広げよう

右の表は雲手（[illegible]or⇩Ⓟ+Ⓚ）後のオススメ追撃。右と[illegible]り判断し、使い分けていこう。[illegible]するのが困難。無回復だとス[illegible]⇨Ⓚ+Ⓖ）と使い分けよう。[illegible]わせ、真っすぐ反対に投げ飛[illegible]る技がほぼ確定、左手当て身後は高端脚が当たりやすいが、[illegible]やがみ状態なので、回復する[illegible]は燕青騰空擺脚を狙っていこ[illegible]

雲手成功後の状況別オススメ追撃表

技名	当て身部位	オススメの追撃
雲手・双掌破	対・上中Ⓟ	高端脚（⇨⇨Ⓚ）、燕青騰空擺脚（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）
双推山門	対・右上中肘	飛燕烈脚（⇩ⓀⓀ）、燕陣旋風脚（⇦Ⓚ+Ⓖ）
落燕掛塔	対・左上中肘	高端脚（⇨⇨Ⓚ）
猛牛献角	対・右ミドル	ダッシュからの高蹴腿（Ⓚ）、燕青騰空擺脚（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）
流水壁拳	対・左ミドル	飛燕烈脚（⇩ⓀⓀ）
提膝掃脚	対・右ヒザ	旋中腿（⇧Ⓚ）、燕青騰空擺脚（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）
操膝倒落	対・左ヒザ	飛燕烈脚（⇩ⓀⓀ）、燕舞連脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）

ウルフ・ホークフィールド



キャッチ～プッシュからのコンボを使い分けよう！

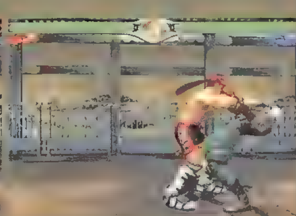
キャッチ～プッシュ（⇨[illegible]ラ限定でショートショルダー[illegible]となるのは、ジャッキー、[illegible]オン、ベネッサ、ウルフの4キャラ。今までエルボーバッ[illegible]場面では、ショートショルダーを決めるようにしたい。

キャッチ～プッシュ後のショートショルダーからは、立ちⓅ→スクリューラリアット（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ）まで決まる。ダメージは70とエルボーバット始動のコンボより大幅にアップする。また、ベネッサの場合は、立ちⓅ後にダブルハイキック（ⓀⓀ）が確定[illegible]上げることが可能だ。

[illegible]場合は、ショートショルダー後に立ちⓅを入れないで直接スクリューラリアットを入れるようにしよう。[illegible]の連続技[illegible]


ウルフが相手の場合は、直接スクリューラリアット。それでもダメージは高い。


軽いベネッサ相手なら、立ちⓅ後にダブルハイキックが決まるのでダメージも大きい。


狙う機会が多いキャッチ～プッシュ。キャラ限定だが、大ダメージを狙える。

ゲー事典 Final Tuned
アキラ：AREで相手の打撃を避けた際に決める打撃は、ⓅⓀと上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）が主力。大きなスキには、提膝弾腿（Ⓚ+Ⓖ Ⓖ1フレームで離す）を使うとリターンが期待できるぞ。
パイ：提膝掃脚後は軸ズレを起こしているので技を当てにくい。唯一の安定は翻身掃脚（⇧Ⓚ+Ⓖ）だ。また、無回復に対しては背中側への燕青掛腿（⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ）がヒットする。
ウルフ：ベネッサ限定になるが、キャッチ～プッシュ→ショートショルダー後に、レバー入れ立ちⓅ→ニュートラル立ちⓅ→レバー入れⓅⓅⓅというコンボも入る。ダメージは74だ。


バーチャファイター4ファイナルチューンド全国大会
格闘新世紀III
店舗予選大会
2005年1月15日(土)〜2月13日(日)
エリア決勝大会
2005年2月19日(土)〜3月13日(日)の土・日
全国決勝大会
2005年3月21日(月・祝) 開催地:東京
店舗予選大会
エントリー費
100円

稼働記念スペシャル!! 人気曲ポイント攻略&
出張版ポップンな関係の二部構成でお届け!!

pop'n music いろは

ポップンミュージック12

今月はついに稼働した『いろは』の人気曲3曲のポイントを攻略!! そして出張版「ポップンな関係」の二部構成でお届けしよう!!

ポップンミュージック12 いろは

■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：稼働中（12月中旬）
■使用基板：——

71ページからは……
「ポップンな関係」出張版!!


ウッチーズ


新谷あきら


杉本清隆&南雲玲生

ジャンル	：フロービート
タイトル	：CURUS
アーティスト	：D-crew
レベル	：36（ハイパー譜面）

ハイパー譜面の中では"ヒップロック3"に次ぐ高難度の36となっている。慌てないでしっかりと同時押しを確認していけば、押せるところも多くなるはずだ。


flow flow

ポイントA 22～25小節目
細かい同時押しを見切れ!!

"CURUS"は2個同時押しの部分が多い譜面になっている。22～25小節目では、5+7や7+9のように「ボタンが隣り合った譜面」が大量に降ってくる。慌てて片手で押してしまうのではなく、すべての同時押しの個所でしっかりと両手で押すことが重要だ。

さらに、小節ごとに「同時押しではない」ポップ君が交互にくるので気を付けよう。

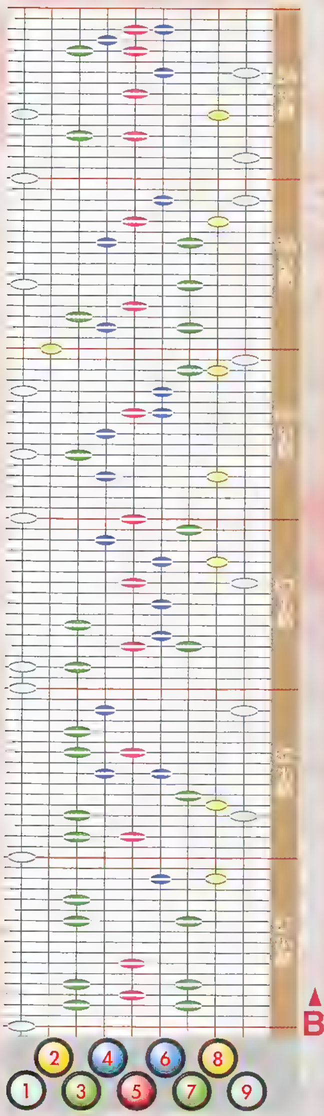
22～23小節目を見ると分かるが、交互だけでなく同時押しが2回きたり、単独押しが2回きたりと変則的な部分もある。練習回数をこなして、パターンを覚え込んでほしい。

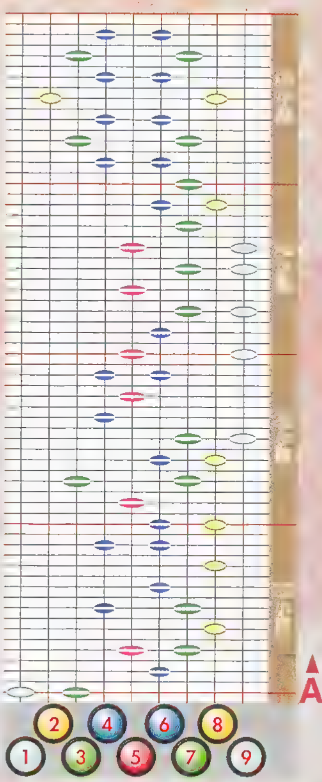
ポイントB 51～56小節目
細かいズレ譜面に注意!

この曲の最大の難所ともいえるポイント。ほかの場所と違って細かいズレ譜面の中に同時押しが交じった、高度な譜面となっている。

51小節目に入ってすぐに16分で3+7→5→3+7がある。慌てて失敗すると後に響くので、しっかり押さえたい。3+5+7→3+7と認識すると取りやすくなるぞ。

ほかのズレ譜面も同様だ。52小節目の3+9→6→7のように、最初が2個同時押しから始まっていることを意識すれば取りやすくなる。53小節目の最後にある4→7→1+5だけは例外で、最後に同時押しがくる形だ。



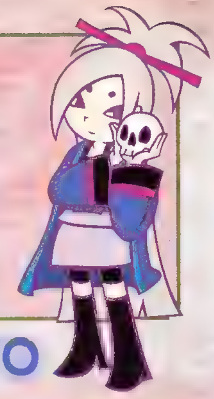


音事典 オジャマの一つである「バラバラスピード」は、『いろは』から仕様が変更されている。前作まではどのハイスピードオプションを掛けても一緒だったのだが、今作は掛けるハイスピードオプションによって、落ちてくるスピードが変わっているのだ。スピードによって難易度が変わるかも? 『いろは』では、スピードをいろいろと変えて挑戦してみるのも面白いかもしれない。

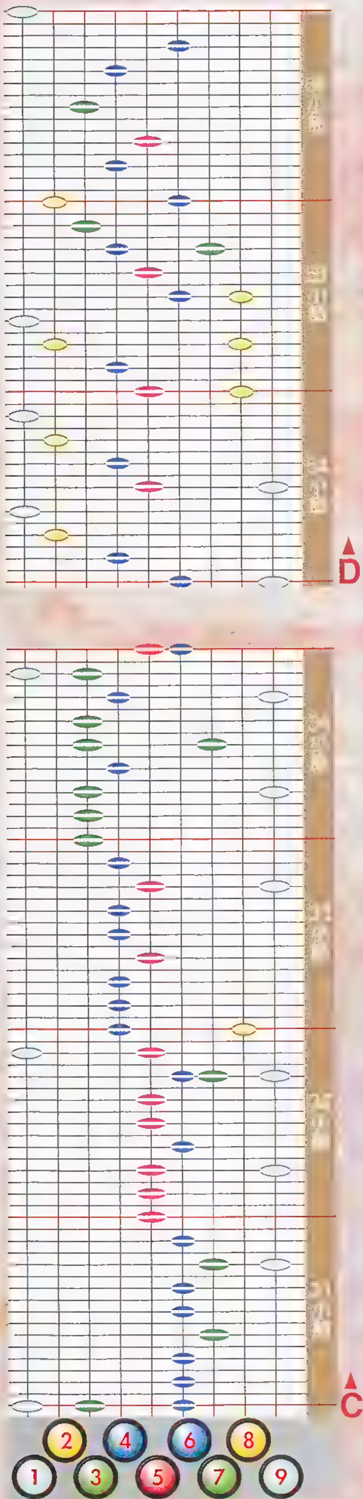
ポップンミュージック12 いろは 稼働記念スペシャル!!

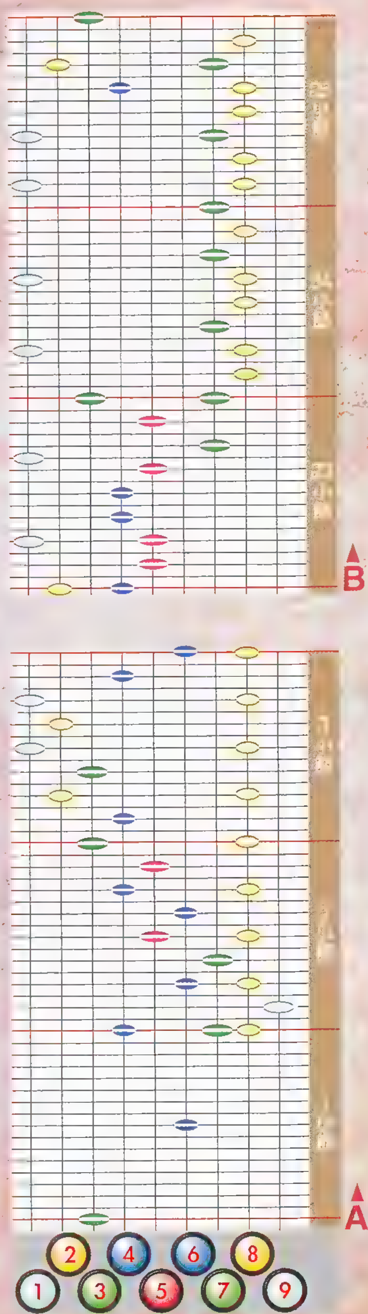
ジャンル	：ハイパージャパネスク
タイトル	：夢幻ノ光
アーティスト	：TЁЯRA
レベル	：32（ハイパー譜面）

ほぼ9割が8分押しで構成されているので、リズムに乗りながら押していけばクリアは簡単にできるはず。一定のリズムに乗って押していくことがこの曲のポイントだ！



KIKYO





ポイントA　1〜3小節目

右手と左手を使い分けよう！

いきなり気を抜けない展開だ。⑧の4分押しが続いていく中で階段譜面がくるので、⑧は右手で押しつつ階段譜面は左手で押そう。判定自体は甘いので、⑧に合わせながら階段の6→7を6+7と押してもBADは出ない。「左手で階段譜面を押せない」という人は、この方法を使うといいだろう。



階段と4分の単独押しが交ざった譜面が頻繁に出るので、慣れておこう。

ポイントB　23〜25小節目

同時押しのタイミングを計れ！

右側半分の8分押しに変則的に付いてくる、①や③の同時押しに注意しよう。23小節目と24小節目とでは、①の同時押しのタイミングが微妙に異なっている。同じタイミングで押すとBADが出たり、タイミングがずれて全体に影響が出たりするので、特に気を付けたいポイントだ。



同じ個所での「8分押し」と「ずれたタイミングでくる同時押し」に要注意！

ポイントC　31〜34小節目

手の切り替えタイミングに注意!!

同時押しが入り交じりつつ、6→5→4→3と縦の8分連打が続く譜面なので、ついつい利き腕で押してしまいがちになってしまう。しかし、ここではぐっとこらえて、32小節目では5を利き腕をメインにせずに押していこう。というのも、32小節目の最後に4+7+⑨という同時押しがあるため。利き腕メインで押していた場合、そこで反応が遅れてしまう恐れがある。右利きの場合、5を左手で押していると右手で押しているときよりも反応スピードが上がるので、比較的楽に押せるはずだ。

ポイントD　54〜56小節目

音楽に意識を集中!!

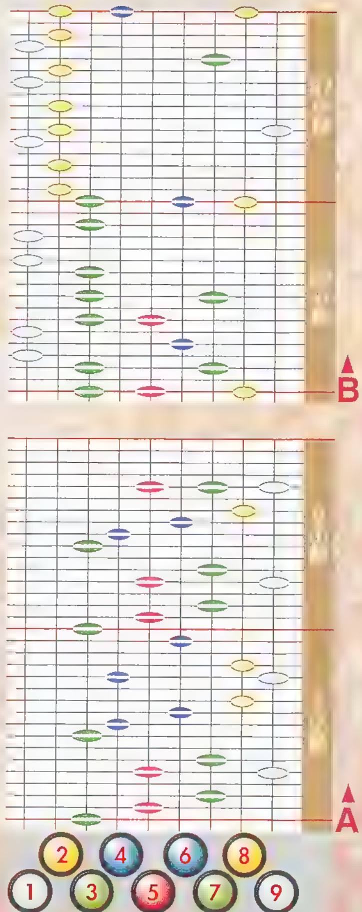
54小節目が見えてきたら要注意。55〜56小節目にかけて、8分とはちょっとタイミングのずれた同時押しが降ってくるのだ。55小節目の終わりあたりから、特に音楽に集中して押していこう。そのままの8分のタイミングでいってしまうと、GOOD以下の判定が出てしまうのだ。



ここさえ抜ければ、後は最後までほぼ8分のタイミングで押していける。

音事典 1→2→3のように連続で降ってくる譜面を、判定の幅を利用して、1+2→3のように同時押しと考えて押すテクニックがある（通称「あんみつ」）。細かい16分のズレ譜面や、右手と左手で違う動きを要求される譜面で重宝するので、覚えておくとかなり便利なのだ。しかし、これはあくまで補助的なテクニックなので、曲自体に慣れてきたら譜面に忠実に押すようにしよう!!





ジャンル	：流星RAVE
タイトル	：流星☆ハニー
アーティスト	：新谷あきら
レベル	：35(ハイパー譜面)

「いろは」のハイパー譜面の中では難しい部類に入る、判定も辛めな上に、細かい譜面や左右で違う動きをする譜面など、テクニカルなものになっているのだ。



ポイントA 7〜8小節目

繰り返される階段を覚えよう!!

1〜8小節目まで2小節づつにわたって、このパターンが4回繰り返される。しかし前半2回と後半2回とでは微妙に譜面が違うのだが、同じ感覚で押せるのであまり気にしなくてもいいだろう。

なお、利き腕で3連続の3→5→7のような階段の二つを押し、もう片方の手で残り1個を押すのが、最も安定する押し方になるはずだ。

ポイントB 26〜27小節目

ミラーを使うのも一手!

25小節目からは3→3→1→1→1→3のように、8分と16分と同時押しが組み合わさった、難しい譜面が続く。

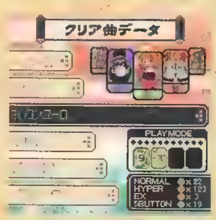
左側のポップ君を左手で、同時押し部分を右手で押すのはきついという人には、オプションのミラーを掛けて右手で押せるようにするのがお勧めだ。

ポイントC 63〜67小節目

押せない部分は捨てても良し!

この曲で一番難しいポイントの64小節目。複雑な部分で無理に全部を押そうとすると、失敗してよけいにBADが出てしまうこともある。押せそうもない場合は7→8→9なら7→9という風に、何個か抜かして押してみるのも手だ。その後にも左手で1、2、3を交互に押しながら右で同時押し、という部分があるので、最後まで気を抜かないでいこう。

「クリア曲データ」が大充実!!



「クリア曲データ」も一新。従来通り曲のメダルはもちろん、総メダル数や各曲のスコア、プレイ回数といった項目も確認可能!! これでどの曲がどんなスコアなのか、自分のデータを確認できるのだ。

コナミネットDX アクセス方法

自分だけのエキスパートコースを作ろう!



「ポップン手帳」では自分だけのエキスパートコースを作れるだけじゃなく、さらに自分のコース名を付けて『いろは』でプレイできるのだ!! 難易度の変更もできるので、自分のレベルに合わせて遊べるぞ。



待ち受け画像で気分はいつでもポップン! 「ポップン手帳」では待ち受け画像のバリエーションが増えている。ミミ&ニャミのいろいろな姿が見られる携帯時計アプリは、ポップンファン必携だ!!

ポップンパスポート2

前作に引き続きエントリーカード情報を見られるケータイアプリ「ポップンパスポート2 〜ポップン手帳〜」が登場した! 「ポップンパスポート」の機能を引き継ぎつつ新要素を盛り込み、さらに充実したポップン手帳を君はもうゲットしたかな?

今回はその一部を紹介しよう。今回紹介する情報以外にもまだまだ新機能が追加されていく予定なので、今後の情報にも注目していてほしい。まだまだポップン手帳から目が離せないぞ!!

音事典 今回攻略した楽曲以外にも、なかなかクリアできない曲、譜面をじっくり見てみたい曲など、プレイヤーごとにいろいろあるはず。ぜひ『いろは』で攻略してもらいたい楽曲と譜面の種類(ノーマル、ハイパー、EX)を巻末のアンケートハガキの片隅にでも書いて、ドシドシ送ってきてほしい。特に載せてほしい部分(小節)が分かっている場合は、ぜひ一緒に書いておいてね!



ポップンな関係 パート1

いま、注目のブラザーユニット!!

ウッチーズ

『ⅡDX RED』に「大桟橋」を提供したウワサの兄弟ユニット、ウッチーズ！ 『いろは』でも何やらすごいことをやっているらしいとのことなので、ズバーッと聞いてみました！ 果たしてその素顔とは!?

兄弟ユニット誕生の理由

――ウッチーズはお二人によるユニットなのですか？

智之 そうですね、兄弟ユニットということで二人です。前身となったのがⅡＤＸの『10th style』収録の「どんなときも。」で、Brother Hiroとしてボーカルをやってもらいました。

裕之 ある日いきなり「歌ってくれよ」って言われて歌った曲なんです（笑）。収録は自宅で全部やりましたね。

――驚かれました？

智之 「歌ってもらうかもしれない」って話をしていて、「じゃあこれから録るから」といきなり言われ、「あぁ、そう……」みたいな（笑）。

――ご兄弟で組んだきっかけは？

裕之 結構前から「二人で音楽をやろう」なんて話をしていたんです。その時僕はアメリカの大学に留学していたんですが、そのころから一緒にやろうっていうラブコールは貰ってました（笑）。

――その後は、『ⅡDX RED』の「大桟橋」になるんですよね？

智之 そうですね、そこでオリジナル曲を制作することになり、同じ時期にポップンの楽曲制作もしました。

ポップンの方は最初、どんな曲にしようか悩んでいましたね。結果的にアカペラになったんですけど、それもほとんど思い付きで、ｗａｃとメールのやり取りをしていて「今度のはアカペラにしてみたいんだけどどうかな？」って言ったはいいものの、めちゃくちゃ大変でした（笑）。

――ポップンでは初のジャンルですよね？

智之 そうですね。今回で12作目ですが、今までに無い、だれもやっていないものをやろうと思ったんです。

裕之 今回は歌詞が無いので僕の作るものが無くて、出来上がりを貰って「コレで歌うから」ってことでした。仮歌は作ってくれたんですけど、今回は「パ」とか「ペ」とか「ラ」とかそういう言葉しかないので、歌詞というものは無いんです。

智之 収録の時も「ここはパパパで、ここはペペペで」とか……そういう意味の分からないやり取りをしながら、細かく録っていきました（笑）。楽しかったですけどね。

アカペラにまつわる苦悩!?

――アカペラのタイトルは「MAGICAL VOICE SHOWER」ですね。

智之 知る人ぞ知る、ゲーム音楽を良く知る人は思わずニヤッとしてしまうタイトルですけど、僕がゲーム音楽を聞くきっかけとなった曲をちょっともじった感じです。

とにかく全部声なので、全パート歌わなくちゃいけないんです。毎日マイクと格闘して、喉をつぶしそうになりましたね……やるんじゃなかったって何度も思いました（笑）。普通アカペラグループって何人も居て、その人それぞれの個性がパートに分かれるはずなんですが、自分で全部やると分離しないというか、音として似てしまうんですよ。だからミックスもかなり苦労しました。

裕之 僕は楽でしたけど（笑）。

――では、曲の聞きどころはどこでしょう？

智之 全部と言いたいところですけど、あえて挙げるならば、後半のボーカルソロみたいな……キーボードでいうとキーボードソロみたいな感じなんですけど、それをそのまま歌で入れた部分です。

この曲は2分くらいあるんですけど、繰り返しが無いんですよ。どんどん展開していくことになっているので、そのかわり作るのも大変なんですけど。なので後半のところですね。ゲーム的にも一番盛り上がるし。

裕之 同じところですね。歌録りしたときに、「ここからは難しくなるから」って言われた部分なんです。でも案外サラッと歌いましたけど（笑）。

智之 自分で仮歌を録った時は苦労したんですけど、そこをツルっと歌われちゃって、「あれっ？ そんなに難しくないのかなぁ」って。実力の差を見せ付けられました（笑）。

裕之 メインは僕が歌っていますけど、それ以外は全部アニキの声なので、多分今後もアニキの声をあそこまで聞ける作品は無いと思いますよ。そういう意味ではものすごい貴重な作品といえるかもしれないですね。

――最後に二〇〇五年への抱負と、読者の皆さんへメッセージをお願いします。

裕之 まあ、一にも二にも遊んでくださいと（笑）。プレイしているときは多分あまり聞いている余裕は無いと思うので、待っている間にだれかがこの曲をプレイしたら、じっくり聞いてほしいと思いますね。

智之 これからもドンドン曲を作っていこうと思っていますので、応援してください。

裕之 Ｄｒｅａｍ Ｌｉｎｅ Ｏｕｔ（※下記音事典参照）としていろいろ活動していきますので、お目に掛かる機会があれば見てほしいです。ＢＥＭＡＮＩシリーズで携わった曲もライブでは披露していくので、ぜひ応援していただければと思います。来年は活動の幅を広げていきたいですね。

智之 うん、素晴らしいね、同感です（笑）。



裕之

ウッチーズのボーカリストにして、智之氏の実弟。実はMr.Tと名付けたのは彼である。米国留学経験を持つある国際派。



智之

ⅡDXやポップンではMr.Tとして知られるコンポーザー。彼の作り上げるメロディーに惚れ込むファンは数知れない。

音事典 インタビューの席でウッチーズの正式なユニット名(?)をお聞きしました。Dream Line Out(D.L.O.)がそれで、「夢の出力」といった意味の素敵な名前だ。BEMANIシリーズでは「コロコロ名前を変えても覚えてもらえないですし、気に入ってもいるので(笑)」ということで、ウッチーズのままで楽曲を提供することになるようだ。ライブ活動ではDLOになるので、ぜひ足を運んでみてほしい。



ポップンな関係 パート2

曲もトークも超個性的なユニット!!

新谷あきら

名前からすると一人に見えるけど、実はおなじみ、Sanaさんと山岡章さんによる二人組のユニット。今回は、結成秘話からお互いのことまで、話はすべて爆笑トーク。この二人、かなりいいコンビでは!?

息の合った迷コンビ?・の誕生

――まずはお二人がユニットを組むことになったきっかけを教えてください。

山岡　Sanaが言ったんじゃなかった?

Sana　いや(笑)。

山岡　あれ、何だったっけ?

山岡　「じゃあよろしくお願いします」みたいな形は無かったような気がします。

Sana　私が何かのレコーディングをしている時に、見に来てくれたんですよ。何回かブースでお会いするようになって、砕けてきて……多分自然な流れでどちらともなく一緒にやってみましょうか?　みたいな話になった気がするんですけど……。

山岡　絶対聞かれるなと思って考えてたんですけど……多分そんな流れですよ(笑)。

彼女はいろいろな方と組んでいて、その時必ず「○○ feat. Sana」みたいな感じじゃないですか。でも僕がSanaと組むならそうじゃない作り方をしたいと思っていました。名前の「新谷あきら」っていうのは、お互いの名前を縮めていったらこうなりました。山岡さなえだとかなり誤解を招くリアルさじゃないですか(笑)。

――今だと養子に入った感じですよね(笑)。

山岡　そっちならいいかなと思って(笑)。

Sana　最初は冗談なのかなぁって思ってたんですけど、あきらさんが結構本気だったので、まあそのままいっちゃえっていうことになりました(笑)。

――Sanaさんから見て、山岡さんはどんなイメージですか?

Sana　会う前は「カッコつけマンなんだろうな」と思っていました(笑)。でも話していると、音楽を作る面においても普段においても、人を楽しませるのが本当に好きな人だと思っています。だから曲も自己満足じゃなくてユーザーさんが喜んでくれるようにちゃんと考えて作ってるし、人を楽しませること自体が好きなんだなって……ホント良くできた人だなって思います。

――逆に山岡さんからみたSanaさんは?

山岡　そうですねぇ……。

Sana　えぇーっ!

――まだ言ってません(笑)。

Sana　あ、そうですね(笑)。

山岡　『いろは』でも『ⅡDX RED』でもそうですけど、自分で曲を作っていて彼女の声を何回も聞くと、すっごくSanaのことを好きになっちゃうんですよ(笑)。

Sana　そうなんですよ～♪

山岡　普通だったら、友達でも恋人でも付き合ってお互いを知っていくものですが、声を聞くと彼女が全部現れていて、すごく好意的になります。これは得ですよね。彼女しか持ってない歌声だったり歌い方だったり、彼女の持っているセンスですから。これはどんな有名ブランドの楽器を使っても出ない彼女だけのものなので、いいなと思います。

Sana　もううるうるしちゃいますね。山岡さんはよく背中を押してくれるんですよ。私は躊躇することが多々あるんですけど、「悩んでないでいけいけ!」って言ってくれたりしますね。

「流星☆ハニー」秘話

――「流星☆ハニー」は歌というか台詞というか……すごい曲ですよね。

山岡　あれは僕からのいじめですね(笑)。

Sana　掛け声で「流星ハニー」って言う部分は、変身するイメージなんですね。でも『ⅡDX RED』でも普段と違うことをして頑張って、その次に「流星ハニー」じゃないですか。すっごいエネルギーが要るから、ちょっとバテてきちゃって……でも変身するシーンなので、「んー、それじゃあ変身できない」って何回もダメ出しをされました(笑)。

――聞きどころはどこになるのでしょう?

Sana　「僕くも力強いSanaの突き抜ける歌声に聞き惚れろ」みたいな(笑)。絶対頭のなかで「ハニー」っていうのが回るはずなので、ぜひそれを体験してほしいですね。

山岡　どんな人でも違和感無く入ってこれる曲なので、ゲームセンターでプレイしながら自然に楽しんでほしいですね。

――では最後に、二〇〇五年の抱負と読者の皆さんへ一言、お願いします。

Sana　来年もまた新しいことをしたいと思うので、皆さんも何かやってみそ(笑)。具体的には……うわーどうしよう、ギターの練習してないんですよねぇ(笑)。

山岡　それを言っちゃって、自分にプレッシャー掛ければいいんじゃない?

――でも毎回言ってるんですよね……それ。

山岡　え、毎回言ってるの?(笑)

Sana　え、えぇ……。あ、そしたら、新しいこと、皆さんをいい意味で裏切れることをしたいです。何かは秘密ですけど。

山岡　モノを作るようになって長いですけど、これぐらいになると大体どれくらいの数が作れるかを分かってきたので、何か計画を立ててモノを作っていけたらと思います。今はアーケードに新しい人材が入ってきているので、新しいアイデアが生まれると思うんです。なので、アーケードの方でも音楽以外に仕事ができたらなって思います。



山岡 章(Akira Yamaoka)

ⅡDXシリーズでおなじみのコンポーザー。ポップン初登場。個性的な楽曲が際立つ。サイレントヒルシリーズプロデューサーとしても有名。



Sana

おなじみBEMANIシリーズの歌姫。今回は山岡さんを褒めまくり。最近はゲーム楽曲以外にアニメなどにも活動の幅を広げている。

音事典　"流星☆ハニー"にまつわるこぼれ話。Sanaさんが「変身はキューティーハニーみたいなお色気系のイメージなの?」と山岡氏に確認したところ、「いや、もっと低年齢層向けの、健全なイメージです(笑)」とのこと。ちなみにこの曲は、ポップンライブを見た山岡氏が、Sanaさんがライブでオーディエンスと盛り上がれるような曲、をイメージしてして作り上げた。早くライブで聞いてみたい!



ポップンな関係 パート3

ついに誌上で名コンビが復活!?

杉本清隆&南雲玲生

ポップンシリーズでもファンの多い、orangenoise shortcutの杉本氏とN.A.R.D.などでおなじみ南雲氏が夢の共演を実現！　ポップン特集の最後は、SUGI & REOインタビューだ！

今、明かされるエピソードの数々！

——まずは『ポップンミュージック』に関わるようになった経緯を教えてください。

杉本　僕は当時コンビニでバイトしながら音楽活動していたのですが、たまたま『ポップンミュージック』を立ち上げる時に南雲から話を聞いて、南雲が作った曲に僕が作詞と歌を担当させていただいたのがきっかけです。

——お二人はもとからのお知り合いですか？

南雲　高校時代の同級生です。その当時、僕は4トラックのテープレコーダーで曲を作っていたんですが、その曲で杉本君に高村光太郎の詩を朗読してもらったこともあり、それはアップルコンピューターのCMの音楽に採用していただきました。それから杉本君の大学に遊びに行ったりもしてましたね。

——そうだったんですか。SUGI&REOの最初の曲「I REALLY WANT TO HURT YOU～僕らは完璧さ」はどのように作られたんですか？

南雲　『ポップンミュージック』を作るときに、どういうジャンルが必要なのかを調べたんです。そして当時人気のあった渋谷系の曲を作りました。その曲に歌を入れようとしたとき、この曲には杉本君のハニーボイスを使いたいと思ってすぐに連絡しました

杉本　曲を聞いた時に「すごい渋谷系だ」と思ったので、徹底的にやりました(笑)。ちなみにあれは、ビートマニアで遊んでいるユーザーさんを見て歌詞を考えたんですよ。オブジェが降ってきて、それに合わせてたたくゲームなので、やっぱりいい得点を出すためには完璧になりたいっていう気持ちがあってっていう……。

南雲　あ、それで完璧っていうんだ。初めて知った(笑)。実は深かったんですね。

——次は「(fly higher than) the stars」。

杉本　もともと僕が打ち込みで曲を作る勉強も兼ねてサンプラーを初めて使った曲で、南雲は全然タッチしてなかったのですが、自分がいきなり表に出る性格でもないので、休んでいる南雲の家に押しかけて、効果音的に「はぁ」っていうのをやってくれないかって頼んだんです(笑)。

——「I REALLY～」は、後にシングルエディットも発表されていますね。

南雲　この曲は二人別々で録ったんですよ。

杉本　『ポップン4』くらいの時期だったと思うんですけど、僕は全然タッチしてないんですね。そのときは『ポップンステージ』の方に関わっていて、そっちで忙しかったので。

南雲　だから顔を合わせていないんです。そういえば、そこで不仲説が流れたんだよね。

(全員爆笑)

——なるほど。では、『ポップン5』収録の「BICYCLE」に関しては？

杉本　これは僕が日本語で詞を書いて、それを英語ができる友達に無理矢理頼んで英詞にしてもらいました。でもこの時期、SUGI&REOが自分たちとは遠いところで盛り上がっている、というイメージがあったんです。自分たちはちょっと引いて見ていた部分があったんですけど……。

南雲　正直なところ、当時はちょっと違った解釈をされてるって思いがあったんです。キャラクターと本当の僕たちは違う存在というか……そういう思いがあったんです。

杉本　ゲームを支えてくれている人たち、スタッフの熱意とかファンの人の熱意とかがすごいものがあって。そのキャラクター＝楽曲制作人、というイメージに対して、当時はちょっと悩みましたね。今はそんなことは無いと思いますけど。

南雲　僕はいまだに(笑)。

杉本　この曲で、それが全然違うんですよ、っていうのが分かってもらえればと。

——杉本さんがorangenoise shortcutとして制作された「Home Sick Pt. 2 & 3」は？

杉本　この曲は本当に素のままで作った感じです。ポップンにはいろんなジャンルがあって、そのジャンルに見合った曲を作ってたんですけど、どうしてもネタが無いということで自分の得意な方面で暴走した曲を作ってしまいました(笑)。

南雲　あの生のストリングスアレンジは最高なんじゃないですかね。

杉本　いやまあ最高……なのかなぁ？(笑)

——それでは最後に、お二人の二〇〇五年の抱負を交えつつメッセージをお願いします。

杉本　新しいフィールドで活動してますが、そこから広がる世界を楽しんでいただければうれしいですね。CDもぜひ聞いていただいて、ライブにも遊びに来てください。

南雲　最近杉本君のライブに行けてないので、来年は杉本君のライブに行きたいですね。後は、DubのCDを自費で出して自分で楽しもうかなと(笑)。それをいいと思ってくれる人がいればいいな、と思います。



左：南雲氏　右：杉本氏

南雲 玲生

BEMANIシリーズ全般に楽曲を多数提供しているコンポーザー。ポップンシリーズには一作目から関わっている人物だ。dj nagureoやN.A.R.D.など、BEMANIシリーズでの名義も多数。

【現在の活動】

携帯コンテンツの制作、ゲームの企画プランニング、ご自身がこよなく愛する音楽"Dub"の他アーティスト作のRemixも手掛ける。

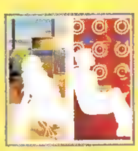
携帯コンテンツの近作は、iモード公式サイト「駅前探検倶楽部」のiアプリ『ぴたっとトレイン』『えきタン★キャッチャー』、現実の街を仮想旅行できるコンテンツ「なびんちょ」など。食玩の企画作としては、2005年1月から「ゲーム伝説」(カバヤ食品)が発売される。80年代の名作アーケードゲームを収録したWindows用CD-ROMが入っている。

杉本 清隆

ポップンシリーズに楽曲を提供し、『ポップンステージ』制作にも参加。南雲氏と組んだ「SUGI&REO」はポップン初期を代表するユニット。

【現在の活動】

orangenoise shortcut名義でインディーズからCDをリリース。ライブ活動も精力的に展開中。2005年1月12日にThe Aprilsとのスプリットマキシシングル「orangenoise shortcut ／ The Aprils」(SFTL-1014 ¥1,155 tax in)がリリースされる。



2005年1月24日には渋谷のRUIDO K2においてThe Aprilsとのライブ、2月9日にはニューアルバム"LANDSCAPE"がリリースされる予定だ。

音事典　「ポップンステージ」の開発に携わっていた杉本さん。「足でやるポップン」と聞いてまず「むむむ」と思ったとのこと。それは「九つのボタンを足で踏むのかなぁって思ってたので」というのがその理由。また、南雲さんがこよなく愛するダブミュージックはなじみが薄いジャンルかもしれないが、『beatmania THE FINAL』収録の"SAVIOR"を聞けば、どんな音楽か分かるはずだ。

交通事故アリ違反アリの絶叫公道レース

道路の危険なシチュエーションの中、交通事故あり違反ありのレースを展開する『スリルドライブ』。その最新作が、三年ぶりに登場するぞ。今回も、日常的な交通状況に潜む恐怖を味わいつつ、重大事故と隣り合わせのレースを体験しようぜ！

スリルドライブ3®

Text：三茶 二輪で事故ったズ

スリルドライブ3
■メーカー：コナミ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア
■発 売 日：2004年12月（稼働中）
■使用基板：ー



よりスリリングになった恐怖のドライブ体験

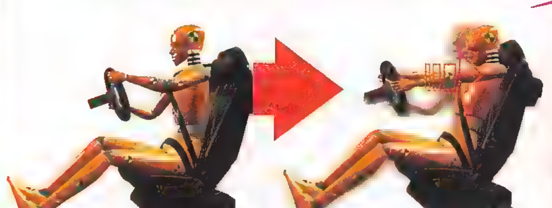
公道を舞台に、スリリングな状況が次々と襲いかかってくる『スリルドライブ』。そのシリーズ最新作が登場するぞ。「事故を起こすかも知れないけれど、赤信号の交差点を突っ切る！」といった、実際には絶対にやっちゃいけない運転を、ゲーム内では体験できるのだ！

前作でも、ぶつかると派手な事故が起こり、それに合わせて賠償金が計上されるという独特のシステムが採用されていた。今作ではさらに、事故の状況が多彩になったほか、交通違反をすると免許の点数が減点されるようになったのだ。ゲームの最後には積もり積もった賠償金額とともにドライバー適正が表示されるなど、ゲーム内容が一層パワーアップしているぞ。

お出かけは シートベルトを 忘れずに

筐体の座席には、シートベルトユニットが取り付けられている。これは単なる飾りではなく、事故発生の衝撃を直接体に伝えてくれるようになっている。ゲーム内で事故が発生すると、それに合わせてシートベルトがプレイヤーの体をぎゅっと締め付け、事故の恐怖感をよりリアルに感じさせてくれるのだ！ シートベルトは締めなくてもプレイできるが、パトカーに見つかると運転免許の点数が減点されるだけでなく、ほかにもデメリットがあるぞ。

事故発生でシートベルトが作動

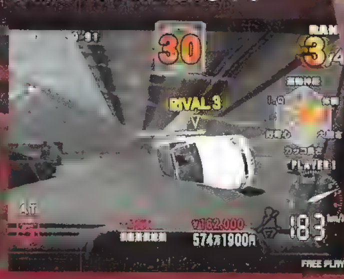


事故の発生と共にシートベルトユニットが作動して、プレイヤーの体を締める。これにより、事故の衝撃を、視覚、聴覚だけでなく、体全体で感じさせてくれるのだ。もし多重事故が発生しても、シートベルトをしていればかなり安心。まぁ、それでも賠償金額については安心できないが……。

スリルポイント その1

一つの事故が発生すると、それがきっかけでさらなる事故が重なっていくことがある。これを多重事故と呼び、通常よりも大事故につながることが多い。

事故が事故を呼ぶ

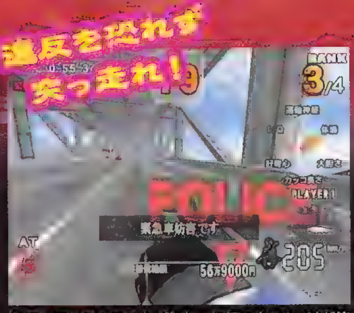




これまでの「スリルドライブ」シリーズでも、重大な事故がもりもり発生した。しかし今回は、被害がより甚大なものに発展してしまう多重事故が多く発生する。道路に横倒しになった車が事故の生々しさを物語るが、ここにさらに後続車が追突するという恐ろしい状況が起こるのだ！

スリルな豆知識 現実の免許制度では違反や事故を起こすと「点数」が加算され、一定まで達すると免許が取消しになってしまう。本作でもそれをしっかり再現しているのだが、実際に免許を持っているドライバーでも、どんな違反をすると何点加算されるのか、といったことについては知らない人が多いんじゃないだろうか？ そこで、交通違反の点数についてここでお勉強していこう（次ページに続く）。

スリルポイント その2

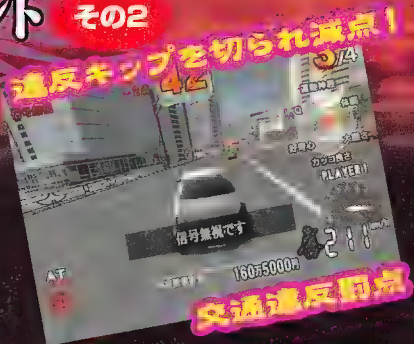


違反しているところをパトカーに見つかった。けど停止するわけないです。パトカーをぶっちぎるぞ！

免許を持っている人ならご存知の通り、シートベルトを装着せずに走ると、装着義務違反で点数が減点される。ゲーム中でもそれは同じこと。ベルトの装着義務違反のほかにも、信号無視といったほかの交通違反といっしょに減点される（はず）ので覚悟しよう。



道交法を守らないと、違反で点数を引かれる。でも制限速度なんて守っていられない！



これがスリルドライブ流 ゲームの進め方

基本的な遊び方は前作の『スリルドライブ』と全く同じ。本作では、コースが3種類用意されている。そしてどのコースでも三つのシチュエーションが用意されているのだ（詳細は77ページ）。ゲームがスタートしたら、コースを決定した後に、コースのシチュエーションを選択する。次に車の選択だ。選べる車のタイプは一般車（スタンダード）と大型車（ラージ）の二種類で、合計10車種が登場するぞ。車の詳細は、次のページを参照してほしい。

① コースとクルマを選ぶ

筐体の座席についたら、ゲームを始める前にまずはシートベルトを装着しよう。そしてコースとマイカーを選択してから「超」が付くほど危険な街へGO！



10種類の車をよりどりみどりのカーセレクト。もちろんトランスミッションも選択可能だ。



写真は、JAPANコースの曇天をセレクトしたところ。JAPANではほかに雨と夜があり、曇天の難度はノーマル。

② チェックポイントを目指せ

ゲームが始まったら、チェックポイントのガソリンスタンドを目指して突っ走れ！　チェックポイントを一位で通過することが、クリアへの近道となるぞ。



通過順位は四位でした。マズイです。次のチェックポイントまでに一つでも順位を上げたいです。事故に気を付けてがんばります！

③ レースのあとの結果発表



ゲームの最後に走った結果が判定される。免停をくらってしまった……。

画面の見方



ガソリン残量とタイム表示

画面上部の左端に表示されているのが、スタート時から経過したタイム。そして画面上部中央に表示されているのが「ガソリンの残量」だ。本作では、レースゲームによくある「残り時間」がガソリンの残量になっている（この画面では大きな27という数字）。ゲーム中ではガソリン残量がゼロになる前に次のチェックポイント、そしてゴールに到達するのが目的となる。まぁ、細かいことは気にせず突っ走ればいいってことだ。

ランク表示

レースをしている四人の中で、自分の順位が何位かを表している。ご覧の通り現状ビリ。

六角チャート

プレーヤーの走り方に応じて六つのパラメーターがリアルタイムに変化する。例えば、シートベルトをせずに事故を起こすと体調の目盛りが大幅ダウンする、といった具合だ。

メーター

現在のエンジンの回転数と速度を表す。でも基本的に制限速度なんて守りません。

トランスミッション表示

トランスミッションがオートかマニュアルか、また現在ギアが何段階に入っているかを示す。初心者はATでプレイしよう。

損害賠償総額

事故を起こすたびに計上される賠償金額の合計がこれで、かなり嬉しくない数字。ほかの車に接触したり（大きな車や特殊な車ほど高額）コース上のオブジェを壊すと金額が上がっていく。ゲームオーバー時には賠償金をいくら払うかが表示され、ろくでもないドライバーっぷりが発表される。

シートベルト

実際の車のインパネ内にある、シートベルト未装着ランプと同じモノ。プレイ中、ドライバーがシートベルト装着しているかどうかを表している。プレイヤーがシートベルトをきちんと締めて走っているときは、このマークが暗転している。しかしシートベルトを閉め忘れている（または、わざと装着しない）と赤く点灯するぞ。もしゲームの途中で赤いことに気が付いたら、事故発生のカットインなどハンドルから手を放しても大丈夫な瞬間に、素早くシートベルトを締めよう。

スリルな豆知識 ゲーム中では、「座席ベルト装着義務違反」や、パトカーを妨害する「緊急車妨害」で1点、「信号無視」や「暴走行為」で2点加算されるが、これらは実際の交通ルールに基づいて忠実に再現されている。ちなみに一番多くの点数が加算される違反行為は、「酒酔い運転」で、何と25点！　25点加算されると免許は取り消され、免許を取得するための試験を二年間受けることができない。

DRIVE THROUGH
ショップも利用して快適ドライブ

コース上には、ディーラーや修理工場など、車に関するさまざまなショップが存在する。ガソリンスタンドと同じくドライブスルーになっていて、通過するとゲームの進行を有利にできるのだ。また詳細は明らかにされていないが、写真を見る限りではエンジンがチューンアップされるといった、お得な要素がいろいろあるようだ。



エンジンをチューンアップしたり、ディーラーがあったり、ショップがレースを熱くさせる予感。

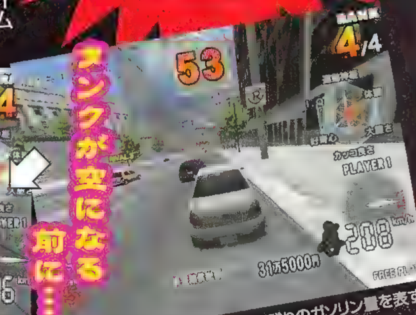
DRIVE THROUGH
GS(ガソリンスタンド)でガソリン補給

本作ではガソリンが残りタイムの役割をしていて、チェックポイントはガソリンスタンドとなる。ガソリンはスタンドの前を通過すれば補給でき、複数のプレイヤーでレースしている場合は、先頭の車がガソリンスタンドを通過した時点でほかの車にも給油される。先頭と同じガソリンの量で長い距離を走らなければいけないので、クリアが難しくなるのだ。



これでまだまだ走れます!

チェックポイントとなっているガソリンスタンドを通過することで、タンクはほぼ満タンに!



タンクが空になる前に……

中央に表示された数字が残りのガソリン量を表す。まだゼロには遠いけど、給油したい……。



パーツショップは逆転のチャンス!

エンジン性能をアップするパーツショップが目前に迫ってきた。ここを通過すれば逆転できるかも!?

ガソリンが無くなると……?

ガソリンが無くなった車はそれ以上走れないので、その時点でレースから脱落。ゲームオーバーとなる。多人数プレイなら、ほかの人がチェックポイントを通過してくれれば、遅い人にもガソリンが補給されるのだが……。



ガス欠で終了!

もうこうなったらJAFを呼ぶしかないですよ、お客さん!(※ゲームでは呼べません)

お好みでどうぞ
選べる車は全部で10車種

NORMAL

スポーツ



操作性:ドリフト

コーナーを滑るように抜けられるのが特徴。スピードは出るが、そのため当り負けしやすいという欠点も。

ミニバン



操作性:グリップ

ハンドリングもよく、車体も小さいので初心者にも扱いやすい。最初のプレイで選んでおいて損はない。

ワンボックス



操作性:グリップ

車体は少し大きめだが、走行性能は安定している。ボディの当り判定が少し大きいということに注意。

カントリー



操作性:グリップ

悪路では性能を発揮するが、少し癖のある車体。EASYのほかの車種より横転しやすそうか

EASY

スモールカー



操作性:グリップ



小回りは利くが車体が小さいため、少しの接触でも事故になりやすい。細かな操作を要求されることも。



本作で選べるマシンは、大小さまざまな10車種。ゲームスタート時に登場する車の選択画面はタイプ別に分かれていて、まず一般車(スタンダード)か大型車(ラージ)か、どちらかのタイプを選ぶ。そして好みの車を選んだら、公道に乗り出そう。

スリルな豆知識 現実世界の違反行為には「こんなのあったんだ」というものがある。例えば「幼児等通行妨害」で2点。これは、子供(13歳未満)が一人で歩いているときは、一時停止か徐行をして安全に通れるようにしなくてはいけない、というもの。そして「過労運転等」は、衝撃の13点! 13点だと30日から180日の免許停止となる。ゲーム開発者も雑誌編集者も、気を付けた方がよさそうだ。

脳震とう寸前でも運転します

めまい

シートベルトを装着していなくても一応ゲームはスタートする。しかし未装着時に事故を起こすと、何と「めまい」を起こしてしまうのだ。めまいを起こすと視界が揺れているような画面になり、とても危険な状態に！　こんな状態にならないように、シートベルトはしっかり締めましょう！





ヤバイ、シートベルトを閉め忘れて事故っちまった！　こうならないように、命を守るシートベルトは絶対に着用するべし。

三つのコースと多彩なシチュエーション

選べるコースとシチュエーションは左の通り。雨にも負けず陽炎にも負けず、走れ！

EUROPEコース



JAPANコース



U.S.A.コース



朝 NORMAL
朝方の柔らかい光が穏やかな欧州の街を照らす。ロータリーの多い町並みを優雅に走れ。

夕 HARD
夕暮れ時。ライトを点けた車と点けない車が混在する危険な時間帯（実際、事故が多い）。

霧 VERY HARD
霧が車を包み視界はほぼゼロ。さらにほかの車のタイヤが霧を巻き上げる恐ろしい天候。

曇 NORMAL
どんよりと曇った昼下がりのシチュエーション。明るくなったり暗くなったり光が揺らぐ。

夜 NORMAL
明るく照らされた夜の街と明かりの無い田舎道が混在する。目を慣らすまで注意が必要。

雨 HARD
太陽光を遮る厚い雨雲がたれ込め、雨がフロントガラスをたたく難しいシチュエーション。

昼 EASY
真昼の太陽がさんさんと降り注ぐ。直線が多いので、直線を歌いながら軽快に疾走しよう。

夕 HARD
傾いた太陽の光が、ドライバーの目を直撃する。まぶしい夕日で前が見づらいので危険。

陽炎 VERY HARD
太陽の光がアスファルトに陽炎を作り、それによって視界が揺れる。アメリカ独特の天候。

HARD

タンクローリー



操作性：グリップ

車体が大きく接触しやすい。ほかの車両の事故に巻き込まれないようにすり抜けるのが大変かも。

バス

操作性：グリップ



ピックアップ



操作性：ドリフト

車体が滑りやすく、グリップタイプよりも制御が難しい。しかし慣れればスムーズなコーナリングが可能に。

クレーン



操作性：グリップ

少々の接触事故は問題無いが、滑りやすく小回りが利かないので、制御するにはテクニックが要求される。



大型車ならではの大味なハンドリングが難しい。山間部のような道幅の狭い場所では技術が要求される。

セダン



操作性：グリップ

性能的には一番ノーマルなクルマで、万人にお薦めできる。安定した走りを実感できるはずだ。

スリル豆知識
免許に重点を置いた話をしてきたが、点数ではなく重要なのは人に迷惑をかけずに安全運転をするということ。道路交通法に反するような運転や、交通事故はあくまで『スリルドライブ3』の中だからこそ許されるのであって、絶対に真似なんかしちゃいけない。年末年始の忙しい時期も、実際の道路は安全運転でいきまっしょい！

新たな冒険譚を語り継げ

待望のニューバージョンついに登場!!

QUEST of D

待望のVer.1.10の詳細が、次々と明らかになってきた。今回はロケテストを参考に、さまざまな角度からVer.1.10を検証していくぞ！　特にDフォースカードやeアイテムの合成ルールは大きな変更点なので、しっかりとチェックしておこう。

Text:
真瑠世（変更点、ダンジョン紹介）／ちゃっきー（価値変化予想）

Quest of D（Ver.1.10）
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：今冬予定
■使用基板：Chihiro™

※記事中の画面写真は、開発中のものを使用しています。また、記事内の情報についてはロケテストを元にした編集部調べのものであるため、発売版では変更される可能性があります。あらかじめご了承ください。

ロケテストIMPRESSION

新ダンジョンで新鮮気分

シナリオ、通信協力ともに多数のダンジョン追加がうれしい。通信協力は二手に分かれた方がいい場面が多く見られたので、どこまで仲間と意志疎通ができるかが楽しみ。また、条件次第で通信協力のダンジョンを一人でプレイ可能なところも気合いが入る。一人でドラゴン系のボスまでたどり着けるか……「無理だ！」と絶叫？（真瑠世）

新モンスターに大注目！

べらぼうに長いアナコンダ、熱いんだか寒いんだか分からないフロストサラマンダー、せっかく拾ったアイテムを盗まれてキレそうになるシーフ系など、新鮮なモンスター群にメロメロ。Ver.1.0xからのモンスターにしても、強くなったり攻撃方法が変化しているようなので、まだまだ旧シナリオを楽しめそうな予感♪（イタキョー）

全面調整に一喜一憂!?

サブの魔法使いでプレイしたところ、アイスブラスト×11の弱さにビックリ。でも、スピードアップは魔法使いで積んでも高い効果があったし、弓矢の使い勝手は良好。魔法はひとまず全スキルを使ってみて……、その前にメインの戦士は？　全面的に見直されたアイテム＆スキルを前に、当分はうれしい悩みが続きそうです（JK）。

全員が新米冒険者!?

どんなに装備をガチガチに固めていてもダメージを受けるので、Ver.1.0xのときのような適当プレイでは生き残れない。新ダンジョンに慣れていないこともあって、かなり慎重に進んでました。初めてプレイしたときのようなドキドキ感が戻ってきたのはうれしい限りです。この先に何が待っているのかも楽しみ！（ちゃっきー）

今月号の付録

エクストラカード
「ラスティハット」について

※今月号付録のエクストラカードは「Quest of D」専用です。また、Ver.1.0xには対応しておりません。使用する前に、必ずゲームのモードセレクト画面にてバージョンをご確認ください。



ぶっちゃけ強くないんですが（笑）、これ着ければGD前デモで目立つこと間違いナシ！の一品

QOD事典
キャラクターカスタマイズ画面で設定することによって、センターサーバーに「Dフォースカードのトレードを希望する」という意志を表示できるようになった。ライブモニタのサテライトごとのプレイヤー情報部分に表示されるので、これを見たら声をかけてみよう。引っ込み思案なキミも、これでトレードをスムーズに行なえるようになるはず。

新Ver.の変更要素紹介

新シナリオやモンスターは予想通りだが、新ルールには驚かされた人も多いのでは？ しっかりチェックしよう。

新モンスター&新アイテム



新装備アイテムは全プレイヤー垂涎もの。ひたすらトレジャーハントだ！



新モンスターは特徴的なヤツばかりなので、苦戦を強いられること必至だ。攻撃パターンを覚えて回避重視！

ギルド協力（マッチング）

同じギルドに所属している仲間と冒険できるこのモード。携帯電話やメールなどで、あらかじめスタート時間を打ち合わせておくのが重要だ。



新ダンジョン



シナリオプレイに七つ、通信協力プレイに三つの新たなダンジョンが追加され、冒険の幅が大きく広がった。新たなボスをキミは拝むことができるか？

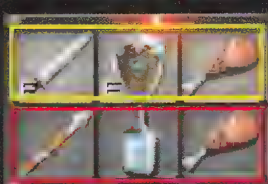
新要素&新ルールに注目し、新たな冒険の旅へ

新ルール　eアイテム合成上限値



eアイテムの合成上限値は、Ver1.0xでは一律+20だったが、Ver1.10ではアイテムごとに個別の上限値が設定された。数値の色で上限値かどうか（オーバーしているかどうか）が確認できるぞ。上限を超えても性能は上限値と同じことと、レア度が高いほど上限値が低いことを覚えておこう。

新ルール　eアイテムのロストルール



冒険途中でゲームオーバーになるとeアイテムのロストが発生するが、今回はロストの対象が「そのダンジョンで拾ったもののみ」となったので、かなり安心。ただし、持ち込んだアイテムでも、一度床に置くとロストの対象になるので注意。



筐体（サテライト）ショップ



D.NETを使えない人も、ついにショップを利用できるようになった！ 買うときは希望のアイテムにタッチし、アイテム欄にドロップ。まとめ買いはできないので、残りタイムに注意しよう。売るときは画面上部の売却欄にタッチ&ドロップだ。

新ルール　Dフォースカードの合成ルール

特定の種類のカードについて、レア度に対応した持ち込み枚数制限が設定された。これによってデッキ構築に大きな変化が出てくるぞ。なお、スクロール系カードはレア度が関係無い点に注意。

[illegible]　HPやエナジーを回復する系統のカードは従来通り1種類3枚まで。合成はできない。

カードの種類	合成	同一カード持ち込み枚数制限	同種同一カード持ち込み枚数制限
食料系アイテム	×	3	9枚
HP回復系アイテム	×	3	制限無し
HP回復系スクロール	×	3	制限無し

[illegible]　レア度（カード裏面下部に表示）によって、1種類のカードの持ち込み枚数制限が変化。

カードの種類	合成	同一カード持ち込み枚数制限	同種同一カード持ち込み枚数制限
モンスター	○	common 11 コモン	フォースレベル10
スキル	○	uncommon 6 アンコモン	制限無し
装備系&宝石系	○	rare 4 レア	制限無し

[illegible]　回復系以外の消費系カードはほぼ従来通り。状態異常回復系は重ねられるようになった。

カードの種類	合成	同一カード持ち込み枚数制限	同種同一カード持ち込み枚数制限
スクロール（回復以外）	○	10	制限無し
弓矢系アイテム	○	60本	制限無し
状態異常回復系	○	10	制限無し

QOD事典　Ver.1.0xでは、キャラクターカスタマイズ画面で変更できるのが髪型や色でそれぞれ3種類だったが、Ver1.10ではフェイス（2種類）の項目が追加され、髪型も4種類に増えた。また、「顔」の項目を選択するとキャラクターの顔にズームインした状態になり、より変化が分かりやすくなっている。さらに、新しくキャラクターを作成するときはボイスも選択可能だ。

シナリオプレイ編

新たな迷宮を踏破せよ!! 新ダンジョン紹介



両手剣でこん身の切り上げを見舞っているが……、注目は召喚モンスター。この写真に居るコボルドウォリアーは少々頼り無いが、フォースレベルが高いモンスターならば道中、ボス戦ともにかなり頼れるぞ。

召喚モンスターについて

新Ver.では今まで趣味の域を脱しなかった召喚モンスターが非常に頼れる存在になっているようだ。ある程度フォースレベルの高いモンスターをデッキに入れておけば、かなりの戦力になるので、1体は連れていこう！ また、召喚指示を的確に出す練習もするべし。

今回から全体マップとエリアマップが表示されるようになり、この中に新シナリオ七つ、通信協力に三つの新ダンジョンが交ざった形で存在する。ストーリー的にはいまだ魔竜バロルが最後に待ち受けており、新シナリオはすべて中級エリアに属する。従来のダンジョンも出現モンスターが変化し、追加ダンジョンではクリア時の「モンスター討伐率」が無い点も覚えておこう。

そして……いざ旅立つ



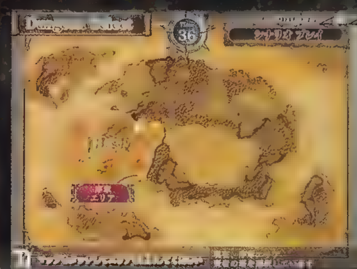
シナリオを選択したら、いざ旅立ちの朝。今回はトラップなどが多いので、状態異常回復系のeアイテムを、ショップで購入→合成して持ち込むと冒険を楽に進められる。

エリアを選択し目的のダンジョンへ!!

サブミッションに注目

エリアマップ画面で、サブミッション内容を確認できるようになった。この画面でサブミッションを確認してから、サブミッション達成用カードに差し替えられるのがナイス。

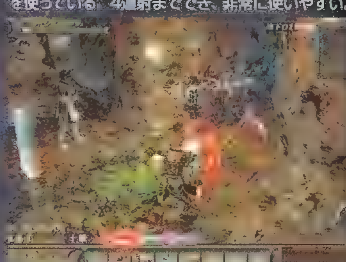




全体マップとエリアマップはこのように表示されるようになった。従来のダンジョンは初級と上級に分類され、新ダンジョンは中級をセレクトすれば出現するぞ。まだエリア選択できない部分も、いつか探訪できるかも？

新アイテムに注目!!

新たに追加された新アイテムは、かなりの数が存在するようで目が離せない。ものによっては、単なるリーチやステータスアップだけではなく、そのアイテム固有のアクションが可能だったりするようなので、いろいろ入手したら試してみよう。例えば武器系のアイテムなら、ボタンをいつもより多く押してみると、思わぬ新技が出せるかもしれないぞ……!?



3Pキャラクターがショップで購入可能なバトルボウを使っている。4連射まででき、非常に使いやすい。



1Pキャラクターが使っているのはレイピア。フェンシングのような突きで、最高5回まで攻撃可能。

ライフモニタに注目!!

段位ランキングやサテライト情報などが表示されていたライフモニタだが、今回からはショップ情報やレアアイテムの取得ランキングなども表示されるので、待ち時間を有効に使っていこう。特にゲーム内のショップを利用する場合は、ショップ情報がかなり助かる。ICカード内のGOLDを覚えておけば、プレイ前にどのアイテムを何個買うかも計算できるからだ。これで、アイテム整理画面での思わぬタイムオーバーを無くすといい。



レアアイテム取得ランキングは、レアがどの迷宮で出るかの目安にもなるぞ。



ショップ情報はかなり便利。あらかじめ何を何個買うかを決めておくといい。

QOD事典 新アイテムの中には、シナリオクリア時に一度だけ確実に入手できるものもある模様。ロケテストでは、旧シナリオ「光の矢」で最後にeカードアイテムとしてもらえた「月の弓」が、eアイテムとして入手できるようになっていた。ほかにもあるようなので、とりあえず探してみるのがいいかも!?

別行動する？



新ダンジョンは、仲間を信頼した別行動が熱い！　だれと進むかの判断を瞬時にしつつ、再会を誓っていざ!!

新要素！　カギアイテムの登場

ダンジョン内の仕掛けの一つにカギ＆カギ付き扉や宝箱が新たに登場！　カギを拾って、扉や宝箱へドラッグ＆ドロップすれば、見事に開くというわけだ。複雑に絡み合ったマップを覚えて、効率のいい攻略ルートを模索しよう。



鍵のアイテムを発見！　どこで使うかを思い出してみよう。



扉を封印している大きな鍵穴。赤く光っている部分へ鍵を差し込めば、開く仕組みだ。

通信協力プレイ編

仲間と協力して難所を切り抜けろ!!



通信協力プレイにも全体マップが表示され、各エリアには下表のようなダンジョンが配置されている。攻略度と段位を上げて、忘却の神殿へ挑みたい！

エリア別対応ダンジョン

初級	死者の迷宮 最果ての地底都市
中級	金色の地下洞窟 蒼き竜の巣
上級	虚空の神殿 忘却の神殿

蒼き竜の巣



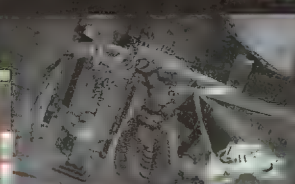
鍵や仕掛けが目白押しのこの迷宮。アイテム欄の青い鍵はどこで使うか？　さまざまに入り組んだ迷宮と強力な敵には、仲間との信頼関係で対抗せよ！

金色の地下洞窟



爆発のトラップがところ狭しと並ぶこの迷宮。新アイテムで固めた装備でグールを攻撃！　トラップに注意しつつ急げば、ボスも比較的楽に出せるだろう。





エルドワイバーン降臨!!

金色の地下洞窟のボス
「エルドワイバーン」

「年上」「長老」といった意味を持つ「エルド」の名を冠した、ワイバーンの強化版。金色の地下洞窟のボスとして出現！　三方位に発射されるライトニングが、遠距離戦主体のキャラにはかなりの脅威になるだろう。逆に、近距離戦はワイバーンとあまり変化が無いようだ。

モンスターの変化

既存のモンスターも、モンスター名の後に＋1と表示されたパワーアップタイプや、I(氷)、T(雷)、F(炎)の属性が付加されたタイプが出現！　属性タイプは反対属性で攻撃して、弱点を突いてやろう。



属性が付加されたことで、攻撃の選択がより重要になった。反対属性を使って素早く倒そう。

行く手を阻む新モンスターに注目!!

数多く追加された新モンスターは、どれも特徴的なものばかり。姿を消しつつ接近し、プレイヤーのeカードアイテムを盗むシーフやロバーは、ロックをかけて攻撃することで対処しよう。また、倒せば盗まれたアイテムを取り返すことができるぞ。マジシャンやダークマジシャンは、強力な魔法が厄介。壁を反射する魔法や、バロルなどが使う雷玉まで撃ってくる。



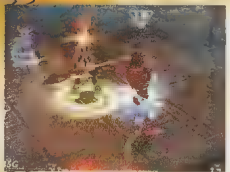
手にした鎌が印象的なダークマジシャン。雷玉を撃つので早めに倒せ！



弓でシーフを遠隔攻撃。1Pが相手にしている「スポア」も新しい敵だ。

また、オークターフやトロルといったパワー系の敵キャラクターも多数登場する。素早いタックルを仕掛けてきたり、プレイヤーの攻撃でダウンをしても受け身を取ったりと、非常に手強くなっているぞ。これ以外では氷系の強敵、フロストサラマンダーや、スネーク系のコブラやアナコンダなども確認した。特にアナコンダは、その長さに驚くこと間違い無し？

QOD事典



Dフォースカード／eアイテム

価値変化徹底予測

Ver.1.0xとは別のゲームと思えるほど、大きな調整が加えられたVer.1.10。ロケテスト版を元に、Dフォースカード、eアイテムの価値がどう変わるかを検証してみよう。

※各要素の評価は、ロケテスト版を元にした編集部独断によるものです

価値変動の要因

Ver.1.10ではどんな装備が有効なのか？ デッキはどう変えればいいのか？ これらはだれもが気になるところだろう。まずは、それを考える上で重要になる変更点を、三つほど取り上げてみよう。

①プラス値の上限設定

P75で紹介した通り、合成による強化がコモンは＋10、アンコモンは＋5、レアは＋3までとなった（一部例外あり）。これはDフォースカードだけでなく、eアイテムにも適用される。アンコモンとレアは積める数が大きく減少するため、価値が下がりがち。

②受けるダメージの平均化

ダメージの計算方法が変わったことも、Ver.1.10の特徴。左ページでも触れている通り、攻撃面ではSTRの重要性が減少している。防御面も同じで、防御力がダメージ軽減に直結しない。防具は、防御力の数値だけでなくほかの付加効果も重要になりそう。

③攻撃方法の変化

杖は、魔法使い以外ダッシュ攻撃のモーションが変化した。戦士と僧侶は、メイン武器として使う価値が激減。



Ver.1.0xでは安定武器として活躍した杖だが、Ver.1.10ではこうはいかない。

杖



上で触れた通り、ダッシュ攻撃の弱体化により戦士と僧侶はメイン武器として使うことが無くなるだろう。また、ウィザードスタッフはかなり劣化が早いので注意。

大幅 DOWN

パルチザン



ほかの武器の弱体化と武器スキルの強化によって、槍の価値は大きくアップした。その中でも、DEX上昇のオマケが付いたパルチザンはかなり使いやすかった。

大幅 UP

アイアン系防具



重い鎧はDEXやAGIの減少値が大きくなった。これで装備を固めると動きがかなり遅くなるため、スキルなどで補わないとキツい。ラージシールドなども同様。

大幅 DOWN

グレートボウ



弓の攻撃力がダメージに反映されるように調整され、優秀な遠距離攻撃手段として活躍しそう。光の矢クリア時に一度だけ手に入るeアイテム「月の弓」が強力か!?

少し UP

装備品
（eアイテム含む）

武器、防具共に全面的な性能の見直しと調整がされていることに加え、eアイテムとDフォースカードの性能差がほとんど無くなったようだ。これまで通りの装備ではまず苦戦することになるので、Ver.1.10用の装備を早めに整えよう。

武器スキル

強攻撃スキルが弱体化し、コンビネーション系スキルがパワーアップ、という調整が全体的な傾向にあった。重ねることで上昇するステータスが変わったことや、そのスキルの威力が上がることも注目ポイント。装備品と併せ、有効なものに切り替えよう。

デッドエンド／ハードスマッシュ



威力こそ高いが、両者とも武器切り替えによるキャンセルができなくなったのが痛い。また、デッドエンドはヒット時に敵が浮かず、吹っ飛ぶようになっていた。

大幅 DOWN

ホースライダースラスト



ほとんどの強攻撃スキルが弱体化している中、このスキルは大幅にパワーアップしていた。重ねるとDEXが上昇する上、2発目にはスタン効果が追加の模様。

大幅 UP

ハートブレイカー



威力が低下しているものの、それほど大きくは弱体化していない。僧侶は引き続き主力として使うことになりそうだ。一方、戦士や魔法使いは再考の余地あり。

少し DOWN

ヴァンガードラッシュ



コンビネーション系スキルの中でも、Ver.1.0xのときから性能の良かったヴァンガードラッシュは注目度が高い。威力がアップし、利用価値が大きく上がった。

大幅 UP

QOD事典
ドラゴンアーマーの特殊な効果 防御力が高いことに加え、AGI上昇などの付加効果も持つドラゴンアーマー。Ver.1.10では、さらに[illegible]効果が追加されていた。このため、装備中は常に敵に狙われることになる。一人で[illegible]ときは非常に危険なので、装備する際は十分注意しよう。逆に、これを利用して[illegible]などという戦術もできそう。

職業スキル

職業スキルは、使用時の効果だけでなくエナジーの消費量も見直されている（段位によって覚える基本スキルを含む）。また、スキルカードの重ねによってエナジー消費量が軽減されることが無くなったので、このカードを積むべきなのか、再度検討してみよう。



回復系僧侶スキル

HP回復系のスキルは、重ねることによって回復量が増加するように。基本スキルのエナジー消費が増えているので、デッキに入れる価値が上昇したといえる。

少し UP



スピードアップ

カードウィンドウに表示させた際の効果が大幅にアップ（重ね時）。DEX上昇値が増えた上、AGIも上昇していた。当然、この効果は全職業共通。4枚必須になる!?

大幅 UP



レベル1魔法スキル

攻撃系魔法スキルは、レベルの高いものと低いものとのダメージ差が大きくなっていた。レベル1のものは威力が低い上、消費エナジーが3固定なので使いにくい。

大幅 DOWN



コンセントレーション

6枚しか積めなくなったほか、カードウィンドウ表示時のSTR上昇効果も必要性が薄れた。使用時の効果は強化されていたので、戦士は引き続き利用価値あり。

大幅 DOWN

その他

回復系のアイテムカードやスクロールカードは、Ver.1.0xに引き続き安定した効果を保っている。最高クラスの価値を持っていたルビーの原石は、かなりの落差となるだろう。逆に、全体的に強化されたモンスターカードは、価値が上昇しそうだ。



スーパーヒール

新たなダンジョンを攻略するときは、どうしても時間がかかるもの。エナジー消費の早い戦士は、これを複数持ち込まないと苦しい戦いを強いられるだろう。

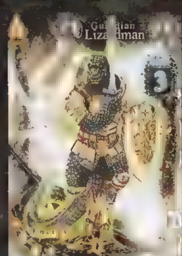
少し UP



各種原石

積める枚数こそ変わっていないが、上昇値が低下している原石系のカード。特にルビーの原石は、STRの重要性が低下したことに伴い、大きく価値を落としそう。

大幅 DOWN



各種モンスター

全体的にパワーアップしている上、複数重ねたときのHP上昇も顕著になったモンスター。ガーディアンリザードマンやダイアーウルフ辺りは特に活躍しそう。

少し UP



レベル3スクロール

魔法スキルを積む必要性が薄れたことにより、相対的に価値が上がりそうなレベル3スクロール。積める枚数や威力など、その性質はVer.1.1でも変わらない。

少し UP

ここにも注目!

各ステータスの重要度も変化!

キャラの強さに直結する、7種のステータス。Ver.1.0xでは、攻撃力を左右するSTRが最重要視されていたが、Ver.1.1では少し様子が違うようだ。それぞれのステータスについて検証していこう。



とにかくSTRを上げ、攻撃力で押し切る時代は終わった！

UP	現状維持	DOWN
DEX	MIN	STR
AGI	VIT	INT
LUC		

DEX／武器の攻撃速度に影響。大幅にブーストすることができるので、これで攻撃能力を高めたい。
AGI／移動速度にかかわり、DEX同様に大幅な上昇が見込める。ワナが多いダンジョンでは特に重要。
LUC／クリティカル率を上げれば、結果的に攻撃力がアップ。STRなどの効果低下を補うことができる。

MIN／INTと同じように、高レベルの聖魔法ほど、威力に強く影響するようだ。ホーリーライトニングとの組み合わせを考えたい。
VIT／物理防御力にかかわるステータスだが、Ver.1.0xと同じくやや重要性は薄そう。なお、タフネスリングは重ねた際の防御力上昇が無くなっていた（VITのみ上昇）。

STR／物理攻撃の威力にかかわる点はこれまで同様だが、影響力は低下している。このため、Ver.1.0xほどこだわる必要が無さそう。
INT／低レベルの魔法スキルの威力が上がりにくく、やや重要性が薄れた。とはいえ、スキルやスクロールなどを工夫すれば、ブーストする価値が高まる可能性は十分ある。

QOD事典

レベル1&2宝石の上限：各アイテムの宝石も、重ねられる個数が制限されていた。レベル2の宝石は3個、レベル1の原石なら5個がその上限だ。それ以上持つことも可能だが、超過分は効果が発揮されないようだ。例えばSTRブーストなら、ルビー×3、ルビーの原石×5が現状での最大。複数種類のレベル2を3個ずつ持ってバランスタイプにした方が効率はいいかも。

初心者歓迎！ まずは基本から！

ついに稼動を迎えた『ドラクロ』最新作。今回は未経験者のために、プレイの基本を流れに沿って紹介するぞ。前作からの変更点も、判明した点から随時公開中！

ドラゴン クロニクル オンライン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：オンライン対戦バトル
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年12月稼働予定
■使用基板：SYSTEM246

Dragon Chronicle オンライン 幻空大決戦

全国オンライン対戦モード

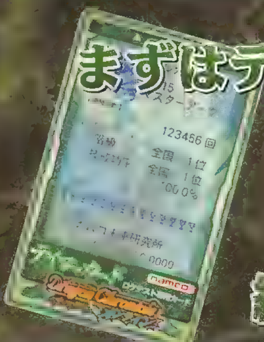
プレイング フローチャート

- テイマー登録 ドラゴンの誕生
- ↓
- 初プレイの場合のみ ストーリーモード第一章（全五回）
- ↓
- ①ドラゴンの鍛錬
- ↓
- ②街での自由時間
- ↓
- ③対戦相手の決定
- ↓
- ④対戦
- ↓
- ⑤技の習得ときずなの変動
- ↓
- ⑥進化と魂化

（⑤から①へ戻る）

『ドラゴン クロニクル』の世界へ入門するには？

テイマーカードとエントリーステージの登場で、前作までのようにいきなり筐体でプレイ！というわけにはいかなくなった本作。プレイを開始する前に、まずは何から始めるべきか？ ゲームセンターに行く前に、テイマーカードとドラゴンカードの違いを覚えておこう。



まずはテイマーカードを作ろう！

まずは筐体の横にあるエントリーステージで、テイマー（プレイヤー）の個人情報を記録するテイマーカードを作成する。このカードは今後、『ドラクロ』を遊ぶ上で欠かせなくなる大事なものなので、決してなくさないように！

続いてドラゴンの誕生！

テイマーカードが完成したら、さっそく筐体に投入してプレイ開始。ストーリーモードの第一話で、君のドラゴンが誕生するぞ！ ゲーム終了後に排出されるのが、ドラゴンの情報が記録されたドラゴンカードだ。



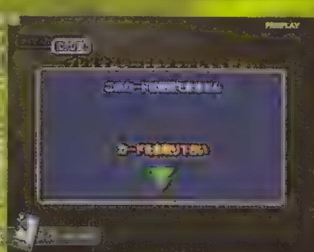




最初は、好みや第一印象で好きなドラゴンを作ろう。かわいらしい幼竜も、プレイヤーと共に成長してどんどん強くなるぞ

ここが前作とは違う！

[illegible]



はみ出しクロニクル

[illegible]

鍛錬がドラゴンを強くする！

だれに師事するか、慎重に選べ！





登場するマスターアークは毎回ランダムで変わり、鍛錬の難易度もその都度違う。時にはマスターアークよりもさらに位が上である、"あの人"が現れることも……？

「鍛錬」を課すことで、ドラゴンの能力値が師匠となったマスターアークに応じて変化する。ただし難易度が「HARD」となっている時は成功率も低い。しかもドラゴンの調子が悪い時や、違う属性のマスターアークに師事した時は、さらに成功率は下がってしまうのだ。

また、鍛錬を繰り返すとドラゴンは疲労し、やがて病気になってしまう。「休息」での疲労回復を忘れずに！

ゲーム開始

1 ドラゴンの鍛錬

ゲームを始めると、竜導院でドラゴンの「鍛錬」を行なうことになる。鍛錬に付き合ってくれるのは、この世界でも屈指の力を持つ、マスターアークたちだ。育成計画やドラゴンとの相性を考慮して、師匠を選べ！



2 街での自由時間

鍛錬を終えたら、対戦相手が決まるまでは自由時間。街で買い物や遊びに興じるもよし、または竜導院に戻ってドラゴンの技や戦略の最終調整に励むのもよしだ。



自由時間は慣れないうちは短く思えるはず。やりたいことは山積みだろうが、全部こなすのは上級者でも至難の業!?

次のページ 3 に続く

自由時間は何をして過ごす？

[illegible]には各種施設と、ドラゴンの世話ができる竜導院が存在する。自由時間とはいえ、やはりドラゴンの調子を気遣って行動してあげたい。特に新技を覚えた後は、ここで技を登録しないと戦闘では使えないぞ！



カジノで遊ぶ!?

余裕があるならカジノもいいが、買い物も楽しい。好きなお菓子を食べれば、ドラゴンの調子がアップするかも!?



よろず屋で買い物？

ここが前作とは違う！

前作では「修練」を選択することで、ドラゴンの能力値と技の習得を同時に行なうことができた。だが今作からは、「鍛錬」はあくまで能力値を成長させるのみで、技の習得にはまったく影響を与えないのだ。

また、鍛錬は前作の修練のようなミニゲーム形式ではなく、最初にドラゴンへ指示を出す以外の操作は一切必要無い。代わりにドラゴンの体調を気遣う必要があるので、ドラゴンへの愛情を常に忘れないように！

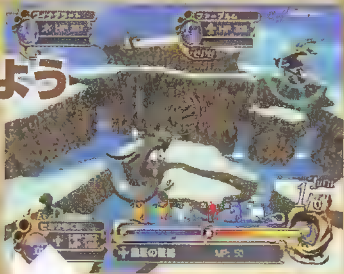


たとえば、打撃力が上がる鍛錬ばかりを繰り返したとしても……。

覚えたのは魔法技。このように、鍛錬は技の習得に影響しないのだ。

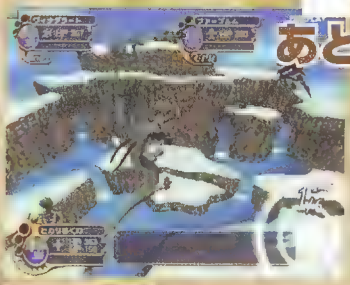
はみだしクロニクル [illegible]

時間内に行動を選択しよう



ターンが始まると、画面下部のマーカーがゲージ上を右へと移動し始める。これがゲージの右端に到達するまでに、そのターンに使う技と、その対象を選ぼう。

あとは法則に従い順番に発動



時間になると、基本的には技ごとの発生速度に従って、各ドラゴンが行動していく。これを毎ターン繰り返し、最終的には「アクアラ」所持量で順位を決定するのだ。

対戦は技の読み合い



対戦時の選択できるアクションは、上図のような関係で成り立っている。打撃と魔法の二つの攻撃手段と、それらに対応した防御手段の、ガードとシールドを駆使しよう。また、祈りは自分や敵のドラゴンに特殊な効果を与えるぞ。

相手の行動を予想しつつ、常に相手の予想を裏切れ!

3 対戦相手の決定

自由時間の終了近くになると、対戦相手決定のアナウンスが表示される。

ここで初めて対戦相手の情報がチェックできるようになるので、竜導院に急げ!



街のどこにいても、アナウンスが表示される。自由時間は実質ここで終わりなので、対戦に備えて気を引き締めよう。

4 対　戦

六体のドラゴンが二組に分けられ、対戦開始。前半戦6ターン終了後に順位に従って組み合わせを変えて、後半戦4ターンがスタートする。敵の持つ「アクアラ」を攻撃で奪い、防御で自分のアクアラを死守しろ!





相手が決まったら、まずどうする?

対戦相手が決まったら、真っ先に竜導院でその行動傾向と、前回の所持技をチェックしよう。相手が何をしてくるか、予想する助けになるはずだ。もちろん、その裏をかいてくることも多いが……。

技と性格を知れ!





相手の今までの行動傾向が、統計になって表示される。閲覧可能な時間は短いので、全員分をすばやく見て回ろう。

ここが前作とは違う!

前作の四人対戦から三人対戦へと変化したことで、読み合いが単純になった……と思うのは大間違い。対戦時の人数が減ったことで、人から攻撃される頻度が上がっているため、防御をメインにする必要がある。しかし攻撃をおろそかにしては、なかなか順位を上げられない。とはいえ、ヘタな攻撃は防がれたり、逆にカウンターを食らってしまったり……。前作以上に、攻守の技を慎重に選ぶことが必要とされるのだ。



だれもこちらを向いていない……と、気を抜いてはいけない!



一度大技を食らってしまうと、取り戻すのはかなり難しいぞ。

技を覚えるためには？

戦闘終了後にもらえる「技経験値」が一定の値に達すると、ドラゴンは新しい技を覚える。この技経験値は「きずな」と同じく、自分より上位の敵へ立ち向かうと、より多くもらえるようになっている。

勇敢な戦い方をすれば、より早く技を覚えられる上に、ドラゴンとの信頼も深まっていくのだ。

技経験値＝きずな





きずなと技経験値の増減条件は同じ。とにかく強者に挑み、弱者をいたぶらない戦い方を心がけていれば、自然と上がる。

ここが前作とは違う！

戦い方がそのままきずなと技経験値の量に影響する本作では、前作よりもさらに戦い方に気を付ける必要がある。特に全国対87戦ではCPUドラゴンがまず参戦しないので、きずなの増減を気にせず攻撃できる手は存在しない。

また、前作で強力だった技のほとんどはスーパーレア技となり、ほかの属性のドラゴンに継承させることができない。強力な技が使えないドラゴンは、慎重に戦うことを強いられるぞ。



きずなが下がると、ドラゴンの寿命が縮む。育成計画が台無しに。



「これがあれば安定」だった技のほとんどに「SR」マークが付いた。

5 技の習得ときずなの変動

対戦終了後には、ドラゴンの最終順位や戦い方によって、相応の「技経験値」が与えられる。同時にドラゴンとの「きずな」の数値も、ここでかなり変化するぞ。



戦いを経て、鍛錬では伸びない能力が成長していく。新しい技を覚えたら、次の対戦でさっそくその威力を試してみよう！

6 進化と魂化

一定回数の対戦をこなすと、ドラゴンは幼竜から成竜、さらに至竜へと「進化」し、能力が大幅に成長する。また、さらに年を経たドラゴンは「魂化」することで、その力を次の世代へと継承できるようになる。



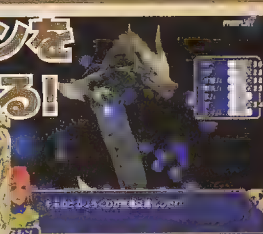


次のプレイへ！

進化とは？ 魂化とは？

経験がドラゴンを進化させる！



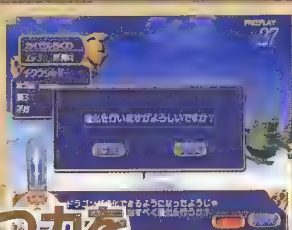


進化すると能力値が上がるだけではなく、対戦中に使える技が増え(左写真参照)、戦略の幅も一気に広がるぞ。

進化の条件はただ一つ、決められた回数の戦闘をこなすことのみ。進化によるドラゴンのパワーアップは劇的で、戦い方も一変するはずだ。そうして進化と成長を続けたドラゴンは、やがて成長しづらくなり、寿命を迎えて能力値が下がり始める。別れは惜しいだろうが、こうなると戦闘での活躍は望めないので、「魂化」しよう。

「魂化」したドラゴンを融合させ、新たなドラゴンを誕生させるのだ！

魂化したドラゴンのカードは「魂カード」となる。魂カードになったドラゴンは、二度と戦闘には参加できなくってしまうのだ。進化し成長したドラゴンをいつ魂化するか、慎重に考えよう。



二つの魂が持つ力を新たな竜が受け継ぐ



二枚の魂カードを組み合わせ、新しいドラゴンを生み出す「融合」。魂が持っている技や能力値の一部が、新たなドラゴンへ受け継がれる！　一体、どんなドラゴンが生まれてくるのか？

はみ出しクロニクル　育成小ネタ集：竜導院ではドラゴンの雄姿を見ることができるが、実はこの時ドラゴンに触り続けると、なでられて嬉しいのかドラゴンの調子が上がっていく。さすがに「絶好調」までは時間いっぱ

読み合いをアツくさせるシステムを覚えよう





今回は発売まで待てない人のために、注目のシステムをピックアップし、全キャラクターのインプレッションを掲載した。記事を読んで、来たる日に備えて予習しておこう。

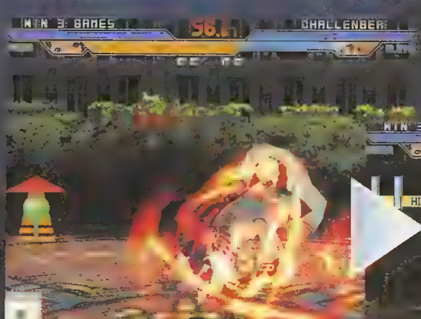
拳獣(けんじゅう)
■メーカー：サミー
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：今冬稼働予定
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)
Text:モミアゲ@もみぃず

※掲載内容はすべて開発中のものであり改良のため変更される可能性があります。

システム 1 エアドライブ

ストライクゲージが3分の1以上たまったときに、強Ⓟ+強Ⓚ同時押し

画面下部にあるストライクゲージを使用し、発生の早いしゃがみガード不能技を繰り出すエアドライブ。ヒット時は相手を高く打ち上げる効果があり、この後レバーを⬆に入れるとジャンプして相手を追尾できる。相手は地上に着くまで無防備なため、さなざまな連続技を決められるぞ。



中段攻撃で発生がそこそこ早いため、ガードを崩す手段として重宝しそうなエアドライブ。ストライクゲージを3分の1消費してしまうが……、



ヒット後きっちり連続技をたたき込めば、なかなかのダメージになる。ガード崩しの選択肢を強化するため、早めに連続技をマスターしておきたい。

活用ポイント エアコンボを決める!

エアコンボとは、エアドライブ後に出せる特殊な空中連続技のこと。キャラごとにボタンを押す順番が決められており、順番通りにボタンを押すことで、ルートコンビネーション(ボタンを順番に押すと出せる連係)を超える連続技を決められる。



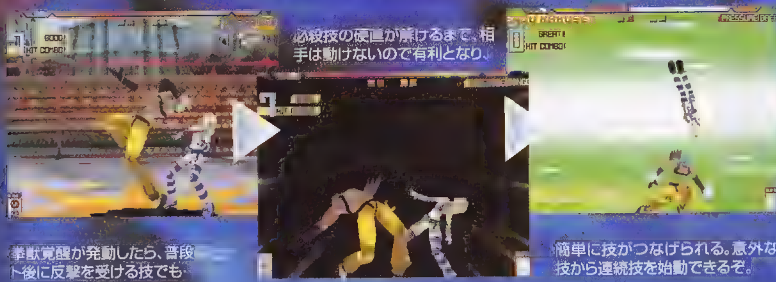
エアコンボに成功すると、キャラが黄色のオーラを纏うので分かりやすい。いろいろと試してみよう!

要注目システム 2

拳獣覚醒

プレッシャーゲージがMAXになったとき、特定の必殺技をヒットさせる

体力ゲージ下にあるプレッシャーゲージがMAXになったとき、特定の必殺技を当てると拳獣覚醒が発動する（効果は右カコミ参照）。プレッシャーゲージは攻撃を相手に当てると増え、攻撃を当てられると減少する。このシステムの存在で、攻めが勝ちにつながることが多くなりそうだ。



拳獣覚醒が発動したら、普段
ト後に反撃を受ける技でも

必殺技の硬直が解けるまで、相手は動けないので有利となり、

簡単に技がつなげられる。意外な技から連続技を始動できるぞ。

活用ポイント 拳獣覚醒の効果は?

拳獣覚醒発動中は、空中に吹き飛ばした相手の落下速度が遅くなる。このとき相手にはやられ判定が残っているため、さまざまな技をたたき込める。地上のけぞりには変化が無いので、拳獣覚醒発動後は、相手を浮かせてから空中連続技に持ち込むのがセオリーとなるだろう。

拳獣覚醒後の連続技は、かなり研究の余地がある。慣れないうちは相手を打ち上げる技を繰り返す……という簡単なものがオススメだ。

要注目システム 3

インパクトディフェンス

敵の攻撃に合わせて、レバーを➡or⬇へ入力

敵の攻撃に対してタイミングよくレバーを➡（下段攻撃には⬇）に入れることで、攻撃を瞬時に弾いて反撃のスキを作り出す防御の要となるシステ

ガードしても状況が好転しない攻撃に対して、インパクトディフェンスを狙ってみよう。



成功時には緑色のエフェクトが付き、反撃のチャンスとなるぞ。

活用ポイント 連続ガードにも割り込める

詳細はまだ不明だが、連続ガードになる技にもインパクトディフェンスで割り込むことができるようだ。成功時のエフェクトは特に変化が無く、受付時間やその後の状況などに差があるかはまだ不明。また、連続ガード中にレバーを➡や⬇に入れるとガードポーズが解けてしまうことから、狙うリスクはかなり高そうだ。しかし、今作の駆け引きの中核を成すシステムであることは間違い無いだろう。

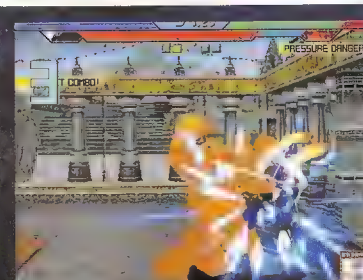


要注目システム 4

ブースト必殺技

必殺技のコマンド入力時、弱と強のボタンを同時押し

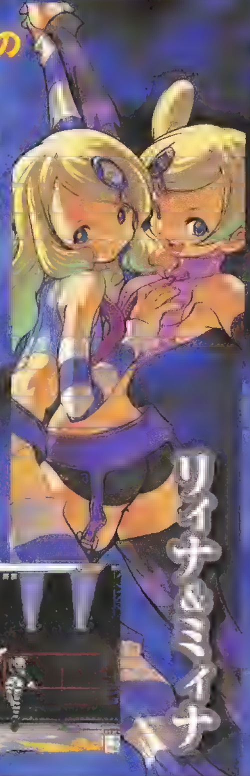
ブースト必殺技とは、ストライクゲージを3分の1消費して、通常よりも強力な必殺技を繰り出すもの。基本的には必殺技のヒット数やダメージが増えるものがほとんどだが、中には相手を打ち上げたり、吹き飛ばして追撃ができる効果が付く。キャラクターによっては主戦力となりうるものがあるので、戦術の広がりに一役買いそうだ。



発売まで、しばし待て!

全キャラクター インプレッション

悪意無き双子のエージェント



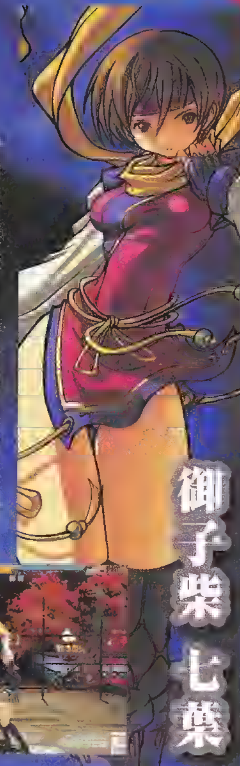
リィナ&ミィナ

[illegible]大の特徴は、4ボタン同時押しで行なえる「キャラクターチェンジ」。必殺技だけでなく、通常技や空中ダッシュの性能も変わるため、やりがいのあるキャラクターだ。トリッキー[illegible]相手をほんろうするリィナと、強力な連続技で相手をねじ伏せるミィナを使い分け[illegible]



空中ダッシュが特殊なリィナに比べ、スタンダードで扱いやすい技が多いミィナ。

くのいち女子高生



御子柴 七葉

ナノハはくのいちらしく、トリッキーな空中ダッシュと、空中から急降下しつつ蹴りを出す「影踏」を使った空中からの攻めが得意なキャラクター。弱、強どちらの通常技もリーチが長く、地上戦も得意だ。攻撃力は低いものの、コマンド投げで[illegible]「朧月夜」を持つため、ガード崩しには[illegible]らない。

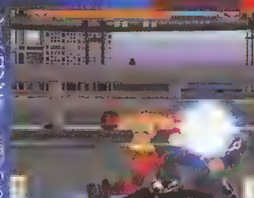


「朧月夜」からは発生の早い通常技がつながる。その後は「空蝉」につなげよう。



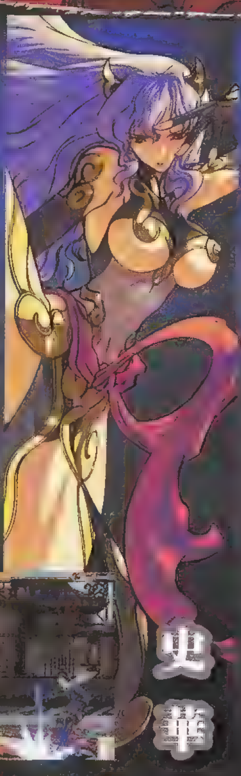
神守 栄児

[illegible]であるエイジは、通常技は発生が早いものからリーチの長いものまでそろっており、ルートコンビネーションがつなげやすいスタンダードなキャラクター。必殺技は、ガードされても反撃を受けづらい突進技を複数持っているため、[illegible]に近付いてラッシュを[illegible]が[illegible]いのポイントになる。



ルートコンビネーションから「エイトストレート」の先端当てが基本となるだろう。

忘却の逃亡者



史 華

前進しながら攻撃する技やリーチに優れた技を持ち、ルートコンビネーションから連続入力する必殺技「アクアマリンスプラッシュ」につなげる連続技がお手軽。この連続技を狙いつつ、投げや中段、下段の派生技がある「クリムゾンガーネット」で二択、三択を迫っていくのが基本戦法になる。



移動距離が長く下段の派生技「デスタイアモンド」は、崩し以外に奇襲でも使える。

真実を知りえし探検家



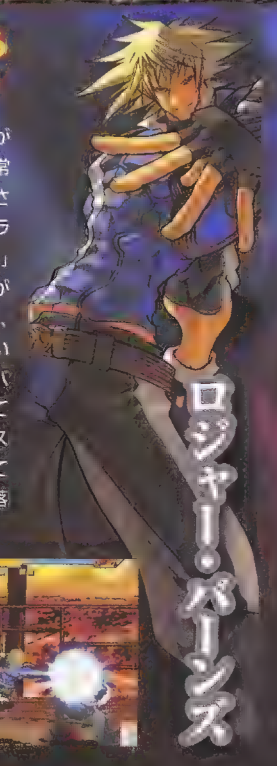
ヘクター・スレイマン

スレイマンはリーチの長い通常技や、必殺技のためを継続しつつ前進できる⇐+強Ⓟなどでけん制し、「アニマルアイランド」を飛び道具代わりに使っていく。相手の跳び込みに対しては、当て身技の「ファインディングトレジャー」としゃがみ強Ⓟで対応。じっくり様子を見つつ、手堅い立ち回りがウリ。



当て身技やしゃがみ強Ⓟ、インパクトディフェンスで相手を徹底的に迎撃しよう。

正義を掲げるエリート戦士



ロジャー・パーンズ

ロジャーはリーチが長く使いやすい通常技と、先端をガードさせれば有利になる「ライトニングストレート」を軸にした地上戦が得意なキャラクター。連続技に使いやすい「シャイニングセイバー」や、対空技として優秀な「ライジングスラッシュ」などを持っているため、跳ばせて落とす戦法も可能だ。



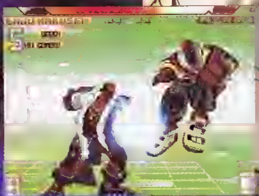
ダッシュ攻撃が無い本作で、突進しつつガード後有利になる技は非常に強力だ!

キャラクターの性能が一目で分かる! 拳獣

ゲイル・ウィリアムズ

強欲パンチャー

「ダッキング」や「スウェー」、「ウェービング」などボクサーらしい必殺技を持つゲイル。通常技はパンチのみなのでリーチに不安はあるが、ダッシュ攻撃の代わりとなる「ダッキング」からの派生技があるため、接近する手段は豊富。また、「ダッキング」からは各種移動技を含め、派生技が豊富にある。



「ウェービング」と「フック」を繰り返す連係は、デンプシーロールをほうふつさせる。

劉泰龍

謎多き武神

真横に移動する特殊な空中ダッシュから、急降下するジャンプ強Ⓚや「佛山無影脚」などで接近し、硬直の短い近距離立ち強Ⓚを軸にしたルートコンビネーションでラッシュを継続するのが基本戦法になる。接近するための技には多段技が多く、プレッシャーゲージをためやすいのが特徴だ。



[illegible]れやジャンプで[illegible]ける相手には、「獅子王十字拳」や「倍[illegible]拳」で対処しよう。

ドゥレイク

美を統べる者

派手ないでたちの割には標準的な技が多いドゥレイク。一見通常技や必殺技では強力な戦法が見えてこないが、連続技には事欠かない。ヒット時に相手を浮かせられるしゃがみ強Ⓚはジャンプでキャンセルして追撃可能。必殺技後も追撃できるものが多く、連続技の発展性はかなり期待できそうだ。



有効な接近手段が無いため、どうやって初手を当てるかが課題になってくるだろう。

ハヌマン

蘇る野生

ハヌマンは長い手を武器にしたスピード感溢れる攻撃を得意とする。中段攻撃の→+強Ⓟと、ヒット時に追撃ができる下段技の「高い高い」はガードを崩すのに使え、「押し潰す」と「跳ね上がる」は、相手との距離を詰めるときに重宝する。パワーとスピードを兼ね備えた、ハヌマンはまさに猛獣だ。



バックジャンプで距離を取られたとしても、「押し潰す」で間合いを詰めつつ攻撃可能。

グアーデ

宝玉の番人

インディアンをほうふつさせるグアーデは、投げ技を主体に、巨体を活かして闘うキャラクター。主力となる「ビーストドライバー」は投げ間合いと威力に優れるコマンド投げ。ジャンプ防止に投げ判定の「ロックスマッシュ」を使い、暴れをダメージの高い通常技でつぶす、という典型的な投げキャラだ。



投げキャラの永遠の課題である接近手段。「ジャングルタイフーン」が命綱に使えるぞ。

李鍾和

韓国を代表するスーパースター

サッカー選手のジョンハの攻撃はすべて蹴り技。必殺技は突進技や対空技などスタンダードなものが多いが、通常技はクセが強い。サッカーボールを蹴るように前進しつつキックを繰り出す→+弱Ⓚは接近手段に、強烈なカカトを振り落とす→+強Ⓚは中段攻撃なので、しゃがみガードを崩すのに使える。



「ウィンドショット」は中段攻撃。ジャンプ攻撃から着地しての下段と二択になるぞ。

みんな、掘りまくってるか!?

THE KEY OF AVALON 弐 秩序と戒律

アヴァロンの鍵 弐 ー秩序と戒律

■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発売日：2004年11月下旬(稼働中)
■使用基板：TRIFORCE

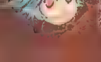


新たなカードの能力と、修正された旧カードの能力は、そろそろ把握できてきたかな？　今まで使っていなかったカードも、一通り試してみると新たな発見があるかもね。今回の漫画は、昔のクセが抜けきらないケンちゃんと、新カードの性能をよく把握していないひな子ちゃんのお話です。2005年もアヴァロンでガッツリ楽しもう!!

アヴァロンのなんちゃら 弐
～世界の中心でアヴァを叫ぶ鳥～

漫画:堤利一郎





ケンジくん
先日『弐』初SRを1日に2回ツモるも、【道化師の呪い】と【ケルピー】で心なしかがっくし肩を落とした姿は哀愁が漂っておりました。

全国の書店で絶賛発売中!!



ムックできたてホヤホヤです！

アヴァロンの鍵 弐ムックが絶賛発売中デスヨ!! 寝る間もアヴァる間も惜しんで、全力投球して作っちゃいました！ 今回も初心者～中級者の入門書です。キャラボイスやアイテムから、基本的な遊び方～ステップアップしていくための情報が詰まってます。そうそう、上級者には悶絶もんのデータや相関関係も掲載してますヨ。

データ量からページ数まで大幅増でお値段据え置き！ こいつは超お買い得デスヨ!!

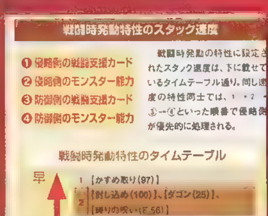
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.18

アヴァロンの鍵 弐
魔導アカデミー入門書

特別付録：プレイヤーカード【カルノ】
※ゲームには使用できません。

定価1,554円（税込）

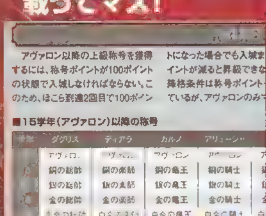
各種データや……



アイテム入手条件とか



こんなことまで載ってマス！



まだ入手してない人は **書店へGO!!**



ピヨズリ
この漫画の主人公となりつつある謎の鳥。もう、そのうち中の人とかが出てきてもおかしくないぐらいの勢いですな。

ひな子ちゃん
もっぱら一人用で裏課題のコンプリートを目指してばく進中。上位称号は対戦でしか得られないということには気づいていない。

価値に見合った性能を活かせ!!

『弐』の注目カードはコレだ!

Remarkable Cards in Ver.2.00



本格稼働から１カ月！ 手に入れた『弐』のキラカードの中には、飛び抜けた特性を持ったカードが盛りだくさん。コレクションだけじゃもったいない無いぜ!!

Text:伊勢猫

青属性 VR 自己再生が可能な強力アタッカー 【魔神の籠】



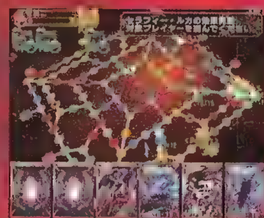
防御時に戦闘支援モンスターを戻せば……旧【スカルマン】的な使い方も可能。

戦闘勝敗にかかわらず、捨て山からモンスターを1枚手札に戻せるのだが……、自分も対象な上に、割れないオマケ付き。このため、22／25でリサイクルし続けられる。戦闘時発動の能力こそ無いが、デッキを選ばず投入可能な万能性は脅威だ。



【魔神の籠】

黄属性 VR "ほこら待ち"は願ったり叶ったり？ 【セラフィー・ルカ】



【インフィニティー】の能力と同じように、【守護の光】などでは回避不能。

その特殊能力から、『弐』で最も注目を浴びている新天使。戦闘支援が使用可能なため、実際に使ってみると戦闘勝利時の条件も十分に狙える範囲。無属性1マスは決して軽くないが、回避不能な入れ替え能力はホルダー向けの優れた能力。



【セラフィー・ルカ】

緑属性 VR 速効性に優れた倍加モンスター 【マンティガン】



育成要素は不可欠だが、速効性に優れるため仕込みの手間が少なくて済む。

パラメータの初期値が倍加するため、実質的な初期パラメータは14／14。単体ではいまーつだが、【ミスティコクーン】や【複製の技法】とのコンボで主砲クラスのアタッカーに早変わり。育成型の欠点を補う、新たなキーカードにもなる。



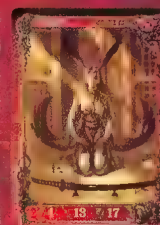
【マンティガン】

赤属性 VR コンボが決まれば回避不能？ 【バルキリー燕】



不発を想定した攻撃値アップ系の支援が定番となるが……、【封じ込め】だと？

【グラディエイター】や【鬼神】のような、分かりやすい強さこそ持っていないが、侵略戦闘時に狙っていける能力"燕返し"の、攻撃値3倍化&支援無効は強力。先制に弱いという面はあるが、【ライフルーツ】入りのデッキなら移動でも活躍できる。



【バルキリー燕】

戦闘支援 VR 三位一体で死角無しの切れ味 【名刀の刃紋】



【セラフィー・ルカ】や【魔神の籠】も効果対象といえば強さは分かるハズ。

いわゆるアタッカー以外のモンスターを常勝に導く、侵略戦闘の切り札。【ピノ】をはじめとした珍獣族に加えて、戦闘勝利時（終了時）発動の能力を持つモンスターとの組み合わせで真価を発揮。先制＋避け無効＋攻撃値7アップと、破格の支援だ。



【名刀の刃紋】

魔　法 SR 手札をケズってパラメータアップ 【守護天使】



パラメータの底上げが必要なデッキとの相性は抜群。ハンドコストは必須で。

手札にあれば、【現世の歩兵】効果を全モンスターに及ぼす、新しいタイプのパラメータ強化カード。手札圧迫の欠点は、ハンドコスト持ちとセットで投入すれば解消可能。処分する手段さえあれば、どんなデッキに入れても機能してくれる。

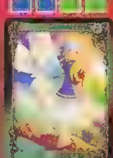


【守護天使】

定番の２マス＋２マス汎用移動モンスター



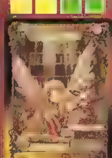
【ケンタウルスヘル】



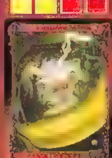
【ルーン】



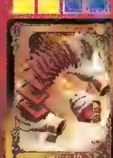
【ユキ・ダルマン】



【プリティベル】



【ン・キィー】



【Mr.ジェントル】

定番移動用のモンスターは？

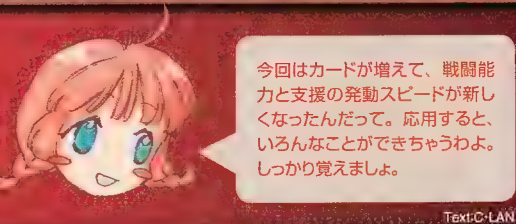
移動値の底上げとしてデッキに不可欠な、2-2移動の汎用移動モンスター。デッキタイプやカードとの相性で有用度は変化するが……、トータル的な汎用性で見ると以下の6枚が定番カード的な存在。

デッキ構築で迷った場合は、これらの定番カードを移動値の調整に使っておけば間違い無し。まずはこれでデッキを組み上げて、その能力が活かせていなかったら、より相性のいいカードに差し替えるのがオススメ。また、【ライフルーツ】があれば3-1や4移動も気楽に組み込めるが、プレイングの速効性は下がる。

例外多数！ 新コンボの可能性が見えてくる!?

能力・効果の発動速度考察

Defference for Ability Speed



Text:C·LAN

速度	カード名
1	【かすめ取り】
2	【封じ込め】、【ダゴン】、【縛りの呪い】
3	【バルキリー燕】、【カードブレイク】
4	【特性侵食】
5	【メガジョー】、【フリーキィー】
6	【堕天使の嘆き】
7	自分ステータス変化
8	相手ステータス変化
9	【消滅】
10	【悪魔の天秤】
11	先制・後攻
12	攻撃中発動（判定）
13	防御中発動（判定）

等速能力の解決順

①侵略側の戦闘支援カード
②侵略側のモンスター能力
③防衛側の戦闘支援カード
④防衛側のモンスター能力

新カードの追加によって速度も刷新。最も早いのは【かすめ取り】、次いで【封じ込め】系と、ここまでは従来通り。速度3に【カードブレイク】（基本値+3は速度7）と【バルキリー燕】、ほか【堕天使の嘆き】の追加と【悪魔の天秤】の変更により、戦闘中能力だけでも13種類に増加している。

【縛りの呪い】



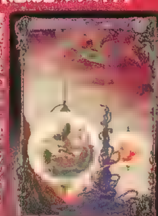
【封じ込め】系カードは今までと同じ。速度はかなり速めだ。

【堕天使の嘆き】



【メガジョー】と自パラメーターより先に割り込む形で発動する。

【悪魔の天秤】



速度が変わって、相手アタッカーに防御支援として使えるように。

発動速度にまつわる戦術

【戦闘時】発動能力、および戦闘支援カードのスタック（効果発動が約束される）速度は、新カードの追加に伴い一新されている。これをまとめたのが左表で、【戦闘開始時】発動能力が0番、【戦闘終了時】、【戦闘発動時】能力が14番以降になる。基本的なスタック速度の順列はこれまで通りだが、【悪魔の天秤】のようにタイミングが変わったカードや、例外的な速度を持つ新カードがいくつかあるので、改めて見直してみよう。

ここでは、発動速度の差を使ったコンボや、速度の違いからうっかり間違えやすい事例などを紹介。なお、【絶命の波動】のようにターン終了時に効果が発揮される魔法や効果は、唱えた順番に解決されるのが原則。複数のプレイヤーが居る場合には要注意だ。

速度差を利用したコンボ



【バルキリー燕】

＋



【封じ込め】

これまでも【ダゴン】＋【特性侵食】のコンボで2枚の能力を発動できたが、今回もこれに似たような形で左記の2枚がコンボになる。関連能力の速度は

① **【封じ込め】の封印能力**
② **【バルキリー燕】の破壊能力および攻撃値3倍化**
③ **【封じ込め】の耐久値＋3**

という順番になる。相手が白支援だった場合は、【封じ込め】の封印能力のみがスタックに乗り、続いて色判定＋破壊が行なわれるため、【ダゴン】相手でも（侵略時は）3倍化が行なわれるのだ。

特殊な扱いのカード

【ネオン】

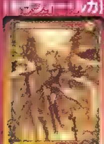


今回は追加色も含めた数字が移動値なので注意。【ビッグボウ】などでテレポートした後は、移動値1を持ってくるぞ。

【カードブレイク】



大きく使いでが上がった1枚。色支援は戦闘から除外するだけで、破壊カードにはならないので注意。【燕】も同様だ。



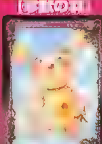
【戦闘勝利時】の能力は相手との位置を入れ替えるだけ。テレポートではないので【プリティベル】では持ってこれない。

行動開始時の手札について

【ジャンプー】や【インフィニティー】など行動開始時に発動する能力は、NEXT札のフレームが消失する前に実行される。これが影響するのは【カルト・ホール】などの手札発動能力だ。手札にはまだ無いため、攻撃力がアップすることは無い。ただし、1ターン内のテレポート記録としては計上されている。【バルキリー】や【天空の武具】のパンプ能力には適用されるのがミソ。

【ジャンプー】





NETX札



【バルキリー】

→ 戦闘能力発動



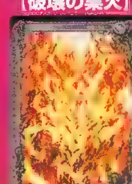
【カルト・ホール】

→ 手札能力未発動

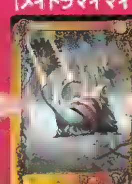
1ターンでの多色破壊

今回は【メイドラマイマイ】の追加で「青を焼きつつほこら待ち」なんて芸当も可能。このとき詠唱順を変えれば「白を焼きつつ青いほこらで待つ」ことも選べる。では、さらに【破壊の業火】を1枚加えて【メイドラマイマイ】を挟むように使ってみると――そう、1ターンに2色破壊可能だ。【業火】3枚＋【メイドラ】2枚なら夢の3色破壊！ まあ、普通に白焼き＋【メイジパラサイト】の方が2枚で済むし効果も大きい（場合が多い）利点はあるが、【メイドラマイマイ】も破壊されるのが難。実戦度はさておき、2～3色の"メイドラ破壊デッキ"構築も面白そうだ。

【破壊の業火】



【メイドラマイマイ】



【破壊の業火】



【サボー】や【ネプチューン】など、配置マスの色を参照するカードと相性のいい【メイドラマイマイ】だが、面白い使い道もいろいろ。

お詫びと訂正：先月号のP38「構造チェンジ」内の記述に、誤りがありました。以下に訂正するとともに深くお詫び申し上げます。
誤：自分の居るマス色が変わらない→**正**：ほこら周辺のマスはほこらとの距離が変わらない

『アヴァロンの鍵 弐』よろずコーナー

魔道ジャーナル

稼働開始の『弐』イベントは、いつにも増してヒートアップ!? 前号お休みした人気投票と合わせ、熱狂のイベントレポートを掲載!

第三回キャラ&カード人気結果発表!!

『宴』と『弐』の合同集計となった第三回の集計は、新キャラ&カードを旧キャラ&カードが抑えた形となった。キャラクター部門ではローザの三冠をコッペリアが阻止! 新キャラダグリスは5位と順位を伸ばしたが、ディアラは9位と変わらず。ついに0票の理事長共々、今後の巻き返しに期待したいところ。

カード部門は合同集計のためもあってか、ケルビーが二冠を達成。性能&見た目共に人気が高い新天使は、次回どこまで伸びるか注目したい。

キャラクター人気結果

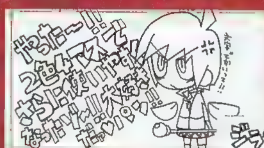
1st.	コッペリア	21pts.
2nd.	ローザ	19pts.
3rd.	カルノ	8pts.
4th.	アリューシャ	7pts.
5th.	ディアドラ	5pts.
5th.	ダグリス	5pts.
7th.	シズマ	3pts.
7th.	イーノ	3pts.
9th.	ディアラ	2pts.
10th.	ダグダ	0pts.



モンスター人気結果

1st.	ケルビー	8pts.
2nd.	バルキリークララ	6pts.
3rd.	インフィニティー	8pts.
4th.	セラフィー・ルカ	4pts.
5th.	フィフティニー	3pts.
5th.	バルキリー燕	3pts.
5th.	プリティベル	3pts.
8th.	ムチュゴロウ	2pts.
8th.	メカニモンク	2pts.
8th.	パン	2pts.





←(兵庫県 白兎さん)
魔導Lv.上げのお供だった三妖精たちも『弐』になってレギュラー入り! ……ちと一人だけ微妙ですが。



→(徳島県 伊吹猫太郎さん)
これまた『弐』になって大幅に株を上げた即死カメレオンちゃん(?)。応援イラストも随時募集中ですぞっ!!

EVENT レポート

魔道の世界へようこそ

~イベントリポート&次回予告~



1



2



3

❸会場に駆け付けた熊谷プロデューサー(右)とプログラマー呉田氏(左)も、試験に挑戦!? 気になる試験結果は……次号にて掲載予定!!

『弐』稼働直後となった今年最後のイベント会場は、関東圏のプレイヤーが一堂に会した秋葉原ギーゴ(写真1)! 会場では恒例(?)となった田口画伯のイッキに始まり、初お目見えの全員参加・魔導アカデミー期末試験を実施(写真2)。

おなじみとなったうろ覚え&ジェスチャーコーナーでは、優秀者に『弐』のカードが詰まった大入り袋を大放出(写真4)!! イベント終了後に開かれたデッキ診断は、稼働直後ということもあってか移動力確保に悩む姿が多く見受けられたぞ。



4

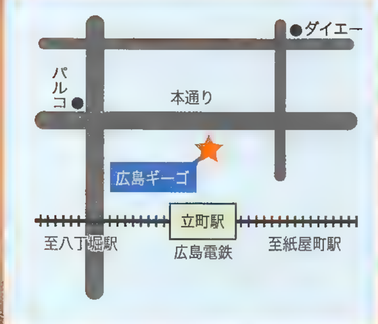


5

❺イベントの締めくくりは、貴重な試作版【ケルビー】をかけた、なつかしのケルビージャンケン! 来場してくれたプレイヤー並びに開発&イベントスタッフの皆さん、お疲れさまでした~。

新年第一発は広島の地へ!

新年最初の「魔導ジャーナルへようこそ」は、広島へおジャマする予定。おもしろ企画が盛りだくさんなので、アヴァロン好きの皆さん、振るって参加ヨロシク! イベントは1月22日(土)、15:00スタートを予定。詳しくは下記をチェック!!



広島ギーゴ
住所
広島県広島市中区本通3-5せらかく本通ビル
電話
082-541-6345
営業時間
10:00~24:00

※会場には今月号の本誌を持参しよう。何かいいことがある予定!



求道者へ贈る一冊、アルカディアムック 絶賛発売中



付録カードは【カルノ】だ!!



enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.18

アヴァロンの鍵 弐
—魔導アカデミー入門書—

価格1,554円（税込）

○全カードリスト○多数のデッキレシピ掲載○装備アイテム入手条件公開○使い手レベル○魔導競技会○証特殊称号○魔導レベル　などのデータを多数掲載

※付録カードはコレクションアイテムです、ゲームで使用することはできません。

アヴァロンを愛す、すべての人へ。

フレームを知り、システムを知る。
知識の先に勝利がある。

enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.19

CAPCOM FIGHTING Jam ADVANCED GUIDE
—アドバンスド ガイド—

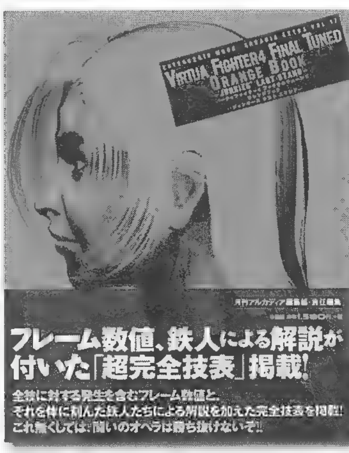
価格1,449円（税込）

○システム攻略○全技完全技表○対戦基礎○対戦攻略○技データ一覧○お約束のミッドナイトブリス、王家の裁きグラフィック　ほかお蔵出しのデータ満載

闘劇'05開催種目!!

勝つためには……必要な情報がある。





闘劇'05開催種目!!

この試みは必然だった……。

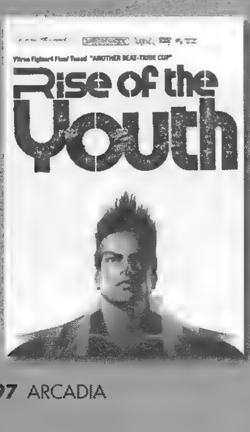
- 不可能と思われた、独自のフレーム調査
- 有名プレイヤーによる超実戦攻略
- 全キャラ全技写真付き完全技表

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.17

Virtua Fighter4 Final Tuned OrangeBook
—JUNKIES' LAST STAND—

価格1,659円（税込）

奇跡を体感せよ！



超豪華ドリームトーナメントをDVD化！

Virtua Fighter4 Final Tuned
ANOTHER BEAT-TRIBE CUP

Rise of the Youth

価格6,090円（税込） 絶賛発売中!!

歴史が変わる瞬間を見逃してはならない。

出場者一覧

●ホームステイアキラ ●超南アキラ ●いのっち ●大須晶 ●拝人 ●マスクド・ヒジテツ ●あにい ●マッスルサラ ●パンチ・ザ・センプー ●ハクションラウ魔王 ●つちくも ●矢永（ミスターサタン） ●ふ〜ど ●ヌキ ●甲府めがね ●へるる ●華火霊 ●カシン ●東京メガネ ●栗田 ●ゲームセンター嵐 ●イトシュン ●ネオ・タワー

発売中のムックも熟読し闘劇予選に備えよ!

CAPCOM FIGHTING Jam



CAPCOM FIGHTING Jam
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：10月中旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM246

Impression

いよいよ家庭用が発売され、ちまたの攻略レベルが上昇している本作。キャラ相性が非常に重要なので、メインで使うキャラはもちろん、2キャラ目の仕上がり具合が明暗を分けそうだ。研究しておこう！

闘劇を控え、さまざまな作品のプレイヤーが参戦している本作。今回は慣れないと厄介な防御システム二つと、負けやすいキャラの対策を紹介するぞ！　一部だがキャラごとの攻略も掲載しているので、そちらもチェックしてほしい。

Text：OYZ

弱点は必ず存在する
防御システムを崩す!

ブロッキングやアルティメットガードの前に、手も足も出ない……、そんなあなたに対処法を伝授。これで『ストⅢ』キャラや『ウォーザード』キャラは怖くない。

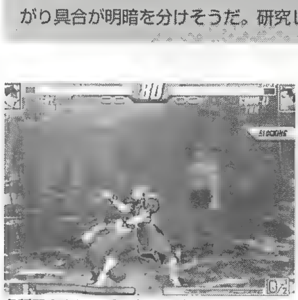
特有の読み合いを知る
ブロッキングへの対処法

●地上ブロッキング編

地上ブロッキングを読んだ際の対処法は、主に次の三つ。

①投げ技を決める
②タイミングを遅らせて打撃技を当てる
③相手のブロッキング入力に対応していない技を出す

①は常とう手段だが、間合いが近いとき限定。②は、相手が成功時の反撃を狙っているため、失敗時はガードしていないことが多い点を突いたもの。③の場合、⬇入力には中攻撃以上の立ち技を、➡入力には下段技を合わせよう。



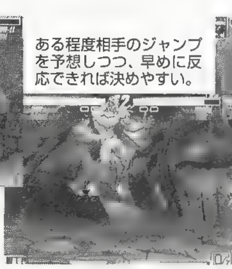
各種弱Ⓟやしゃがみ中Ⓟなどは、➡でも⬇でもブロッキングされてしまう。使用を控えたい。

●空中ブロッキング編

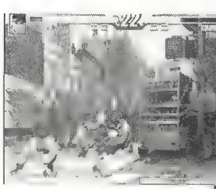
空中ブロッキングを仕込みつつ跳び込んでくる相手には、素直に対空技を出す以外の選択肢が必要になる。ここでオススメなのが次の三つだ。

①多段の対空技で迎撃
②空中投げを狙う
③着地に攻撃を置く

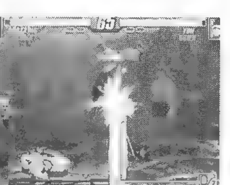
①の場合、相手は連続で空中ブロッキングをする必要があり、反撃のタイミングも分かりにくくなる。該当技があるキャラは活用しよう。②もキャラ限定。素早い反応が必要だが確実性は高く、失敗しても空中で技をくらうだけなのでリスクは低い。③はハイリスク&ハイリターンの対処法。読みが当たれば着地のスキに攻撃が確定し、そこから連続技に発展させられる。ここぞ、というときに狙いたい。



ある程度相手のジャンプを予想しつつ、早めに反応できれば決めやすい。



強気に出るなら着地に技を置く。キャンセルで必殺技などにつなげば大ダメージ。



多段技はブロッキングの天敵。相手としては、全段取ってさらに反撃するのは難しいハズ。

意外にも弱点が多い？
アルティメットガード&カウンターへの対処法

アルティメットガード(以下Uガード)は、ボタン入力で簡単に行なえる防御手段。すべての打撃技を防御でき、ケズリダメージを受けない。

一見、無敵とも思える防御手段だが、弱点が二つある。それは、投げに対しては完全に無防備な点と、終わり際にスキがある点だ。よって、Uガードを読んだときは、「投げを狙う」、「攻撃せず終わり際のスキに反撃する」、この二つが対処法となるぞ。

アルティメットカウンター(以下Uカウンター)は、Uガード中に攻撃を受けた後、追加入力で出せる反撃技。対処法が三つあるので紹介しよう。

①弱攻撃を連発してつぶす
②無敵技でつぶす
③ガード後に反撃する

①は、Uカウンターの無敵時間が発生前に切れる点を突いたもの。リーチがある程度長く、連発の回転が早い弱攻撃を連発するだけで、発生前につぶせることが多いのだ。

②は、スキの小さい弱攻撃などを当ててUカウンターを誘い、無敵時間がある必殺技やスーパーコンボなどを合わせてつぶす、というもの。

先読みでコマンド入力を準備しておけば、アルティメットガードをされたことを確認してから、必殺技やスーパーコンボを出すことも可能。相手がUカウンターを出すか出さないかは読み合いだが、決まったときの破壊力は抜群だ。

③は、技後の硬直が長いムクロ(Ⓚ版)とヌールのUカウンター限定。リーチと発生に優れた技があれば、ガード後に反撃が間に合うぞ。

そのほか、『ヴァンパイア』キャラのガードキャンセルや、『ZERO』キャラのゼロカウンターは、ガード後に反撃として決めることができる。特に『ヴァンパイア』キャラのガードキャンセルは実戦的なので、狙ってみてほしい。



たとえばジェダなら、しゃがみ弱Ⓚを連発するだけでUカウンターをつぶせることが多い。



Uカウンターをガード後にガードキャンセル。意識して狙えば意外に簡単。お試しあれ！

アルティメットカウンター性能一覧

キャラ	発生	硬直差	ダメージ
レオ(Ⓟ版)	28	−4	1350
レオ(Ⓚ版)	30	0	900
ムクロ(Ⓟ版)	26	−3	1170
ムクロ(Ⓚ版)	36	−23	1350
ハウザー	24	−3	1620
ヌール	22	−8	1260

※レオのⓀ版は下段&ダウン技、ムクロのⓀ版はダウン技。
硬直差はガード時のもの。

──『CAPCOM FIGHTING Jam』ムック好評発売中！　詳しい情報はP97にて!!──

VS. ジェダ



対キャラ攻略
ジェダ

最強と呼び声の高いジェダ。遠距離戦をじっくりしのぎ、ジェダの苦手な近距離戦で一気に畳み掛けよう。画面端から逃がさずに仕留めるのが理想だ。

Text：MVP

間合い別の対処法

ディオ＝セーガを設置されると厄介なので、まずは設置前につぶすことを考えたい。

地上では中間距離で攻撃位置の高い技を振り、ディオ＝セーガの出始めやジャンプし始めをつぶす。けん制技が届かない間合いでは後方ジャンプから設置されやすいので、ジャンプ軌道が高いキャラは、ジェダのジャンプを見たらジャンプ攻撃を当てにいこう。

もし設置されてしまったら、焦って跳び込まないことが肝心。ジェダのダッシュ攻撃を先読みして技を置くか、ダッシュ攻撃ガード後に割り込みを狙うといい。ダッシュ攻撃後はジェダの連係が続くが、至近距離の下段技からは連係が少ないのがポイント。下段技は考えなくていいほどだ。

また、飛び道具があるキャラは、フィナーレ＝ロッソに注意しつつ飛び道具を多めに使用。これでディオ＝セーガの設置を簡単に抑制できるぞ。

うまく跳び込みが成功したら、上からの抑え込みを重視してラッシュをかけるのが基本。ジェダは無敵技が無い上に背が高いため、高い打点のジャンプ攻撃への対抗手段が少ない。ジェダのガードキャンセルを多少意識しつつ、高めのジャンプ攻撃とジャンプ防止を兼ねた地上技を使い、ジェダの動きを封じよう。

なお、画面端まで追い詰めたときは、移動起き上がりと空中ダッシュに十分注意。位置を入れ替えられると、一気にジェダのペースに戻されてしまうことがあるからだ。ダウンを奪わない選択肢も考えつつ、逃がさないように闘いたい。ここが勝負どころだ。


まずはディオ＝セーガを設置させないよう、リーチの長いジャンプ攻撃を軸に闘う。


画面端でラッシュ＆クラッシュ。ガードキャンセルに注意しつつ、上から押していこう。

有力対抗キャラ

アナカリス


王家の裁きはジェダ側が封じにくい技。当たったら一気に勝てる？

遠距離戦ではディオ＝セーガを無視して、空中に浮いて勝負。王家の裁きを使ってディオ＝セーガとダッシュ攻撃を封じよう。うまく接近できたら、ダッシュ立ち中Ⓟとジャンプ中⬇＋Ⓚで固めつつ、どん欲に体力を奪っていく。ジャンプ攻撃とダッシュ攻撃に、しゃがみ強Ⓟを合わせられると楽になるぞ。

デミトリ


背が高いので空中カオスフレアが大の苦手。気軽な跳び込みも有効。

空中カオスフレアを使えば、ディオ＝セーガの設置や空中ダッシュ、地上けん制技を抑制できるので、簡単にペースを握ることができる。また、ジャンプの軌道が低いので迎撃されにくいのも強み。ダッシュ攻撃でラッシュをかけられたら、すぐにデモンクレイドルで迎撃すればジェダは困惑するはずだ。

VS. ムクロ



対キャラ攻略
ムクロ

抜群の機動力を持つ上、ジャンプ強Ⓟや対空技など注意点が多い、厄介なキャラの代表格。だが、対処法はあるのでしっかり覚えれば十分闘えるぞ。

Text：パチ

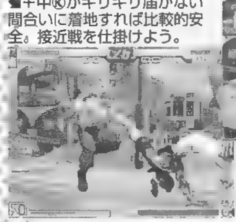
各行動への注意点

ムクロの主軸となる行動について、対処法を紹介しよう。

けん制のクナイは、垂直ジャンプで避けつつ接近するのが基本となる。跳び込む場合は、「相手がクナイを出した際、対空の⬇＋中Ⓚが届かない間合いに着地する」ことが重要。クナイを出していないときに跳び込むと爆龍昇で迎撃されやすく、跳び込む間合いが近いと⬇＋中Ⓚや閻魔突きで迎撃されやすいからだ。前述のことを意識すれば、楽に接近を図れる上に閻魔突きを出されてもガードが間に合いやすい。その間合いに入ることが重要なので、ジャンプ攻撃は出さなくてもいい。着地後は中間距離でけん制し、じわじわと接近戦を狙おう。

次に気を付けたいのはジャンプ強Ⓟ。中蜻蛉から昇りで出すと中段になるので、遠距離では立ちガードを意識。垂直or後方ジャンプから出してくるようなら、ジャンプ強Ⓟがギリギリ届かない間合いを保ち、ムクロの着地に合わせて前進しよう。クナイのけん制をかいくぐって接近すると、ムクロは後方ジャンプで逃げることが多いので、ここで焦らずに追い掛けるのが重要だ。

画面端付近に追い詰めると、ムクロはハイジャンプ→二段ジャンプや、中or強空蝉で逃げようとすることが多い。跳び越された場合は頭上付近でのジャンプ⬇＋強Ⓚ、後ろに下がられた場合はジャンプ強Ⓟに注意しつつ追い掛けよう。


⬇＋中Ⓚがギリギリ届かない間合いに着地すれば比較的安全。接近戦を仕掛けよう。


厄介なクナイでのけん制。垂直ジャンプでしのぎつつ、跳び込むチャンスをうかがおう。


攻撃位置の低いけん制技が主軸のキャラは、足元が無敵の➡＋中Ⓟにも注意したい。

有力対抗キャラ

かりん


ヘタなけん制技は夜叉返しでカット。けん制が減れば接近しやすくなる。

当て身技の夜叉返しを使えば、ジャンプ強Ⓟでのけん制とジャンプ弱Ⓚでの跳び込みを楽に返せる。クナイでのけん制は垂直ジャンプで避けつつ、移動の速さを活かして接近するといい。中間距離ではしゃがみ強Ⓚでプレッシャーをかけつつ接近し、スキあらばオリジナルコンボで大ダメージを与えよう。

ガイ


対空の武神八双拳は、ジャンプ強Ⓟの間合い内に入ってから狙おう。

クナイは突進中の姿勢が低い強崩山斗を合わせることで対処。ジャンプ強Ⓟは武神八双拳で迎撃でき、移動スピードが速いので接近しやすい。中間距離は立ち中Ⓚで抑え込み、遠距離立ち中Ⓟ→中崩山斗or弱疾駆けで接近戦を仕掛けよう。アルティメットガードを読んだときは、スキに武神獄鎖投げを決めろ！

よもやまCFJ
●VS.ジェダ補足：中間距離では昇りジャンプ中Ⓟにも注意。立っているだけで、かなりの遠距離から攻撃されるからだ。くらった後は割り込みのチャンスなので見逃さないように。
●VS.ムクロ補足：ジャンプ弱Ⓚは攻撃判定が強く通常技では迎撃しにくいが、背後側の攻撃判定は小さい。間合いが近ければ、下をくぐってから対空技を出すことで楽に落とせるぞ。



追い打ち攻撃のススメ

フェリシアの追い打ち攻撃は、共通の⬆＋Ⓚと⬇⬇＋Ⓟ（トイタッチ）があり、ES版を合わせると計4種類となる。

主に使うのは、⬆＋Ⓚより威力が高く起き攻めが可能な⬇⬇＋Ⓟ。リーチの短さは、ダウンさせた後にローリングバックラーで接近することで補える。ローリングバックラー自体が、ゲージためと受け身対策になることもポイント。

⬇⬇＋Ⓟ後は、一瞬待って垂直ジャンプする起き攻めが有効（移動起き上がりの無いキャラ限定）。ジャンプ【弱Ⓚ↓弱Ⓟ】と、技を出さずに着地してのしゃがみ弱Ⓚ～チェーンコンボやしゃがみ中Ⓚ↓ダンシングフラッシュを使い分け、ガードを揺さぶろう。

一方、ES版は⬆＋ⓀⓀの方がオススメ。⬇⬇＋ⓅⓅより威力が高い上、その場起き上がりに対してダッシュ攻撃を重ねられる間合いとなるのだ。威力の高さがダウンを奪ったときは積極的に使い、ゲージを余らせないようにしよう。



しゃがみ強Ⓚ空振りキャンセルトイタッチで追撃した後、起き上がりを攻めていこう。

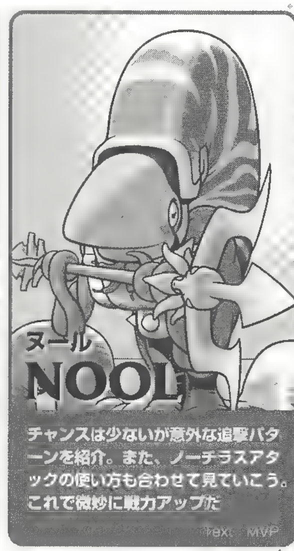
しゃがみ強Ⓚや投げでダウンを奪った後は、ローリングバックラーで接近し……、

ガードキャンセルが強力!!

ガードキャンセルのデルタキックは発生が早く、1段目ヒット時はダウンを奪える。この後は⬇⬇＋Ⓟを決めて起き攻めに移行しよう。なお、通常版とは違い、1～2段目の間に発生の早い技や無敵技で割り込まれる危険性がある。



途中で割り込まれる危険性はあるが、ガード時に反撃を受けることはほとんど無い。

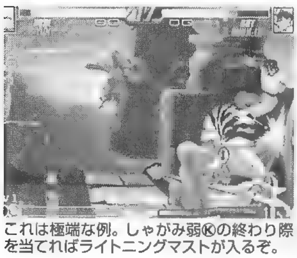


追撃を忘れずに

以前、ベノムファネルを高い位置で空中ヒットさせれば、ライトニングマストで追撃可能と伝えたが、実はライトニングマストで追撃できる状況がほかにもあることが判明。

それは、空中ヒット時にダウンを奪える技を、空中の相手にヒットさせた後。アークティックストリーム、ノーチラスアタック、ハイドロスピニング、タッドポールショット、しゃがみ弱Ⓚがこれに該当する（立ち強Ⓚは不可能）。

どの技も「画面端でやや高い位置に居る相手へヒットさせる」ことが条件なので、狙う機会は少ない。だが、アークティックストリームは弱で出して追い掛ければ、遠距離で出した場合もこの追撃を狙えるぞ。常に意識しておこう。



これは極端な例。しゃがみ弱Ⓚの終わり際を当てればライトニングマストが入るぞ。

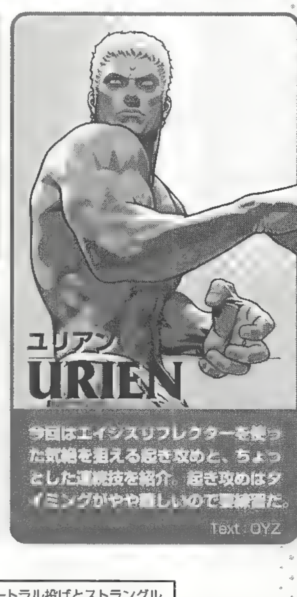
ノーチラスアタック活用法

ノーチラスアタックはガード時のスキが目立つため使いにくい技だが、弱で出してギリギリ終わり際を当てれば、ガードされても有利な状況を作れる。立ち弱Ⓟの先端を当てつつキャンセルで出せばちょうどいい当て方になるので、連係に取り入れるといい。

また、ノーチラスアタックは相手の下をくぐったりして、ヌールが画面端に到達すると、そこで技が終了する性質を持っている。これを利用すると、画面端の相手が垂直ジャンプをしたときに素早く強で突っ込めば、空中ヒット後にライトニングマストで追撃できるぞ。ノーチラスアタック自体がジャンプ攻撃につぶされる可能性はあるが、このダメージはかなり魅力的だ。



画面端の相手が跳んだら、強ノーチラスアタックで突っ込んで空中ヒットを狙おう。



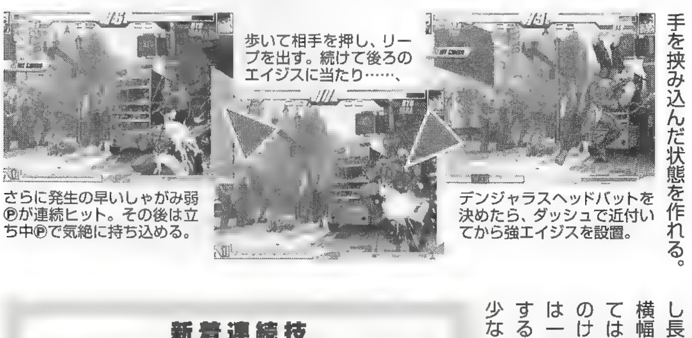
気絶連係を紹介

移動起き上がりの無いキャラ限定ではあるが、強力な起き攻めがあるので紹介しよう。

まず、デンジャラスヘッドバットを決めた後にダッシュして間合いを詰め、密着状態から強エイジスリフレクター（以下エイジス）を使用。これで、ユリアンとエイジスで相手を挟み込んだ状態を作れる。

この後、ダウンしている相手を歩いて少し押し、リープアタックとしゃがみ中Ⓚで二択を迫る。ヒット時はどちらもエイジス↓しゃがみ弱Ⓟ↓エイジス↓［立ち中Ⓟ↓エイジス］×4～5↓しゃがみ強Ⓟ↓強デンジャラスヘッドバットまで決まり、ほとんどのキャラを気絶させられるぞ。

横幅の狭い『ZERO』キャラには、二択を狙う前に少し長めに前進すること。逆に、横幅の広いザンギエフに対しては歩かなくていい。なお、のけぞり状態の特殊なかりんは一度にエイジスが2ヒットするため、繰り返せる回数が少なく気絶させられない。



歩いて相手を押し、リープを出す。続けて後ろのエイジスに当たり……、

さらに発生の早いしゃがみ弱Ⓟが連続ヒット。その後は立ち中Ⓟで気絶に持ち込める。

デンジャラスヘッドバットを決めたら、ダッシュで近付いてから強エイジスを設置。

新着連続技

Ⅰ弱or中デンジャラスヘッドバット→タイラントパニッシュorユピテルサンダー

Ⅱ（画面端、対かりん限定）ニュートラル投げ→タイラントパニッシュorユピテルサンダー

Ⅰはタイラントパニッシュの最後（5～6段目）をしっかり当てると、ユピテルサンダーを決めるよりダメージが大きくなる。Ⅱは画面端＆かりん限定。かりん戦では意識しておこう。

よもやまCF

●フェリシア補足：「ストⅢ」キャラには⬆＋Ⓚの追い打ち攻撃が有効。クイックスタンディングで回避されてもスキに反撃できるぞ。　●ヌール補足：ニュートラル投げとストラングルスパークは、相手側がレバガチャ＆ボタン連打で回復可能。泣ける。　●ユリアン補足：エイジスヒット後は相手が立ちやられになるので、始動時の状態を問わず立ち中Ⓟを当てられる。



今月は攻めと守り、両方に役立つ小ネタをいくつか紹介する。細かく使えば地道な戦力アップにつながるぞ。知性を感じさせる動きが重要だ！

Text：パチ

インテリジェントに攻める！

立ち強Ⓚは発生がやや遅いものの、ガードされても5フレーム有利と優秀な性能を持つ。ジャンプ攻撃後に着地で出したり、起き上がりに重ねてガードさせれば、その後にコマンド投げとジャンプ&暴れ防止のしゃがみ強Ⓟ→⬇⬋➡＋Ⓟで二択を仕掛けることができるぞ。さらに、⬇⬋➡＋Ⓟ後は派生技とコマンド投げを使い分けて攻められるので、強力な連係といえる。

キャンセルで⬇⬋➡＋Ⓟを出すときは、密着状態の立ち中Ⓚからは弱、しゃがみ強Ⓟからは中を使おう。適度に間合いが離れ、技後に相手側は投げられないが、こちらのコマンド投げは届く間合いになるのだ。より安全に択一攻撃を迫れるので覚えておこう。



立ち強Ⓚ後の二択が熱い！　獣人らしからぬインテリジェントな攻めを仕掛けよう。

守りも賢く！

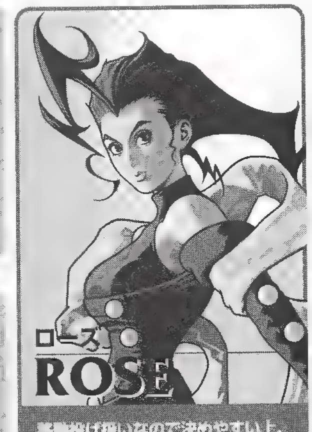
接近戦が苦手なレオは、相手の攻めを切り返す手段を複数覚えておく必要がある。

まずオススメなのがレベルアップ。スキが小さいので、動作後はしゃがみ強Ⓟで暴れ、キャンセルで⬇⬋➡＋Ⓟを出すといいぞ。次に有効なのがギガス・ドライバー。投げ判定発生まで無敵時間が続くので、リバーサルや割り込みに使うといい。空振り時のスキが小さいので、ジャンプで避けられても状況次第ではしゃがみ強Ⓟで迎撃できる。

そのほか、攻撃発生の早い立ち弱Ⓚやしゃがみ強Ⓟでの暴れも有効。どちらもキャンセル可能なので、出すときは⬇⬋➡＋Ⓟまでセットで入れ込もう。暴れに成功すれば攻めに転じることができるぞ。



Ⓚアルティメットカウンターはダウンを奪える。攻守を入れ替えられるので覚えておこう。



移動投げ扱いなので決めやすい上、見返りが大きいⓅゼロカウンター。今回は使用時の注意点を解説するぞ。細かい知識も吸収して戦力アップだ。

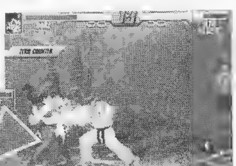
Text：ケンちゃん

Ⓟゼロカウンターの細かな性能

非常に強力なⓅゼロカウンターだが、使用する際にいくつかの注意点が存在する。

まず、飛び道具をガード後に出すと、移動中に相手に接触してもつかめないこと。ただ、春麗の気功掌やハウザーのガストフレイムのような、キャラと飛び道具が接触したままの技はつかむことが可能。

次に、空中に移動する技をつかんだ後は、追撃すると相手が空中やられになること。対地上用の連続技は決められないので、ゲージがあればしゃがみ強Ⓚ→オーラソウルスパークに切り替えたい。



投げ判定が発生しないためか、相手に接触しても投げられず空振りしてしまうのだ。



相手の飛び道具にⓅゼロカウンターを合わせても、決めることができないので注意。

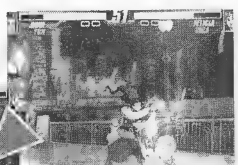
細かな知識集

●ソウルスルー

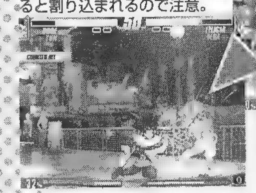
技が発動した瞬間にキャラが空中判定となるため、起き上がりなどにリバーサルで出せば、攻撃を重ねられていても空中やられにすることが可能。厳しい起き攻めに対して役立つテクニックだ。

●立ち弱Ⓟ

スキが小さく、ガードされても大きく有利になる優れた通常技。前進しつつ立ち弱Ⓟを出せば、暴れを誘う固め連係として役立つ。ただし、春麗、ユン、かりんのしゃがみ状態には、立ち弱Ⓟが当たらないので注意しよう。

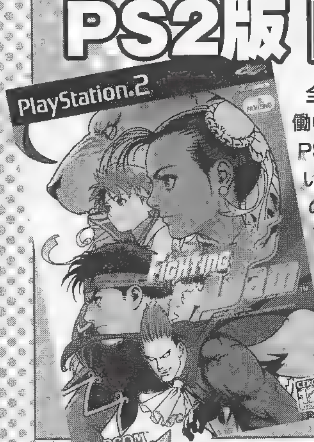


相手が暴れそうなポイントでしゃがみ中Ⓟ。間隔が広過ぎると割り込まれるので注意。

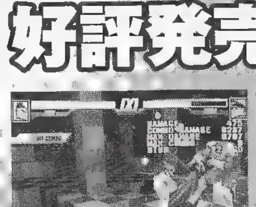


接近戦に持ち込んだら、前に歩きながら立ち弱Ⓟをカツカツと当てて相手を固め……、

闘劇に向けての練習はこれで！
PS2版『CFJ』好評発売中!!



全国のゲーセンで好評稼働中の『CFJ』だが、実はPS2版も既に発売されている。アーケード版同様の内容はもちろん、機能充実のトレーニングモードを搭載しているので、連続技や連係の研究、練習に最適なのだ。未購入の人はとりあえず購入しよう。



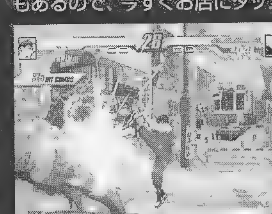
トレーニングモードは、研究や練習に必要な機能が一通りそろっている。闘劇を目指すプレイヤーは、これで練習して万全の体制で挑もう。



アーケードでは使えないボスキャラのパイロンや神人豪鬼だが、PS2版では条件を満たすことで使用可能に。性能はプレイしてのお楽しみだ。

先着購入特典がアツい!!

PS2版『CFJ』を買うと、DVD「CAPCOM FIGHTING Jam Master's Disc」をもらえる可能性が！　オリジナルタイトル紹介、システム攻略、基本～超絶連続技集を収録したこの1本。先着特典のため品切れの可能性もあるので、今すぐお店にダッシュせよ！



基本的なものにはじまり、実戦的なもの、そしてキャラ限定の究極系など、さまざまなバリエーションの連続技を収録。特にハウザー限定の連続技は必見だ。

よもやまCFJ

●レオ補足：立ち弱Ⓚ→キャンセル必殺技は、レバーを入力しつつ→立ち弱Ⓚ～必殺技のボタンとずらし押しすると出しやすいぞ。　**●ローズ補足：**春麗にはⓅゼロカウンター後、立ち中Ⓟ→強ソウルスパイラル→しゃがみ強Ⓚが連続ヒットする。　**●特典DVDの連続技：**究極系の連続技は、「実践不可能では!?」と思うほど高難度のものが目白押し。一度は見てみよう。

IMPRESSION

そろそろ闘劇予選の時期となるが、練習量は十分？　やり込みを積み重ねた結果、AWカードが2枚目、3枚目に突入している人も多いのでは!? やり込みの成果を試したり、上級者のプレイを見るために、闘劇予選へ足を運んでみるのも面白いぞ！

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

緊急回避・前方……前転
緊急回避・後方……後転
吹っ飛ばし攻撃……C+D
スーパーキャンセルモード……SCモード
ガードブレイクモード……GBモード

闘劇予選目前の今、キャラ情勢はいかに!?



NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
■メーカー：SNKプレイモア／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2004年7月末（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

稼動から約半年が経過し、かなり煮詰まってきた感のある『NEOWAVE』。そこで今回は、強豪プレイヤーたちの意見を聞きつつ、みんなが気になるヒエラルキーを制作してみたぞ。

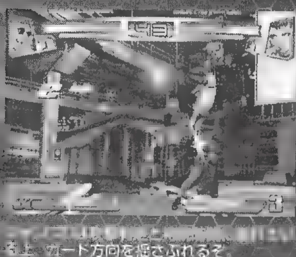
Text：[illegible]

『NEOWAVE』の神キャラはだれだ!?
増刊 ヒエラルカディアNW

だれもが気になる強キャラランキングを、ヒエラルキーの形でまとめてみた。キャラ状勢はゲームがやり込まれるにつれて変化していくものだが、上位陣に関してはこれでほぼ決まりだろう。

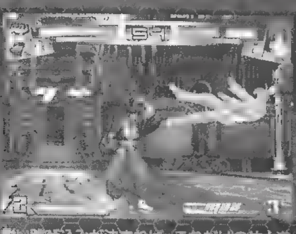
神グループ
対戦を避けては通れぬ強者たち

●チョイ
ガード方向[illegible]切りにくいめくりジャンプCから弱攻撃×n回→[illegible]脚の連続技を決められるため、ダメージを与えやすいキャラだ。一度接近したら、ジャンプCの連発やジャンプ[illegible]翔脚にまとわり付いたり、前進しながら遠距離立ちCでチクチク刻みつつ、暴れ防止にしゃがみDを出していくのが基本戦術。相手にとっては切り返すのが難しいため、一方的に攻撃できることも多い。ジャンプCは判定が強く、上昇中に複数回攻撃判定が出るので、昇り気味に出しても下りでカバーできるなど、いいこと尽くしの技となっているのだ。そのほか、出始めに無敵時間がある回転飛翔斬も強力だ。起き攻めをされたときなどに、切り返しとして使えるぞ。



[illegible]ガード方向を揺さぶれるぞ。

●柴舟
ジャンプ軌道が鋭い上に、ジャンプ攻撃の判定が強いので、空中戦で圧倒的な強さを発揮する。小&中ジャンプの攻撃をつぶされてもカウンターにはならないというキャラ特性があり、それが空中戦の強さに拍車をかけている。必殺技は、発生が早い[illegible]技の鬼焼きや飛び道具の[illegible]がバランス良くそろっており、状況に応じた戦術を行うことができる。基本[illegible]である遠距離立ちC（1[illegible]）→[illegible]大蛇薙のダメージが大きく、ガード時は[illegible]で止めればスキが小さいなど、お手軽な面も持っているぞ。そして、柴舟最大の強みが防御力の高さ。全キャラ中で最も防御力が高いので、多少攻撃をくらっても体力が残っているのは実に頼もしい。



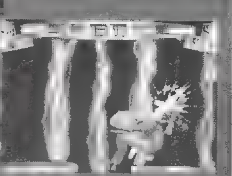
[illegible]が決まれば、これだけの体力を[illegible]える。試合を大きく左右する一撃だ！

そのほかのキャラは？

「強キャラ」グループの候補として、ビリー、チャン、リョウ、ラルフなどが挙がっていたが、[illegible]上キャラに比べるとやや見劣りする感は否めない。
ビリーやラルフは十分に強いキャラだが、GBモードに対して弱い部分があるため、ランク外となった。リョウに関しては、「強キャラ」グループには入っていると[illegible]してもらって構わないだろう。

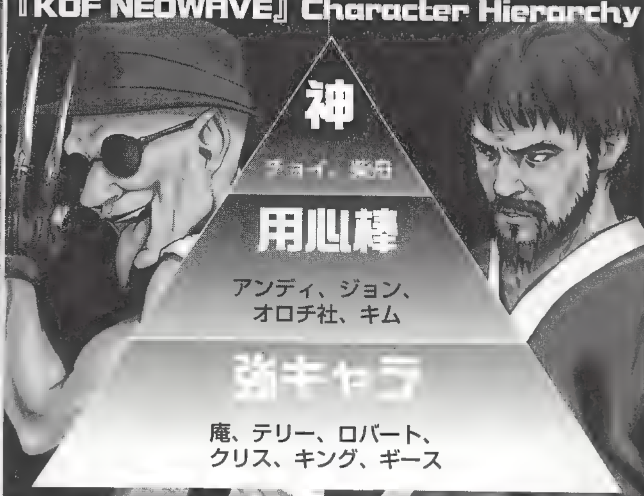


ラルフは主力技のC＋Dにジャストディフェンスを狙われやすく、GBモードが相手だと厳しい。



リョウはどのモードで使ってもメリットがある。モードに関係無く扱いやすいキャラだ。

『KOF NEOWAVE』Character Hierarchy



OVERFLOW NEOWAVE 今回ヒエラルキーを作成するに当たって貴重な意見をくれた、大御所、キャベツ、真田、チョッパー、ドリラー、ネモ、ハレごろ～、8823、も～じゅう、タクマの鬼（敬称略、五十音順）、ありがとうございます！　みなさんの意見を組み合わせた結果、かなり出来の良いヒエラルキーが完成したのではないかと思います。これからも頑張りましょう！

安定した勝ち星が計算できる 用心棒グループ

●アンディ

[illegible] 立ちC[illegible]できるため、[illegible]まれば、無傷で1キャラを倒[illegible]

●ジョン

[illegible]

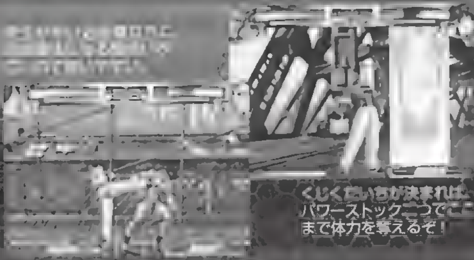
●マリー

[illegible]

●ホロチ

[illegible]





くじくないちが決まれば、パワーストック二つでここまで体力を奪えるぞ！

[illegible]撃必殺性が高い。一方、GB[illegible]

チームの主戦力として十分！ 強キャラグループ

●[illegible]

[illegible]されてしまうこともしばしば。[illegible]

C＋D、ベノムストライクを[illegible]ダンスからまとまった体力を[illegible]

●ライ

[illegible]う声も多かった。近付かれた[illegible]

●ロバート

[illegible]

●ギース

[illegible]

●クリス

[illegible]術の幅が広い。今後の[illegible]プが望めるキャラといえよう。

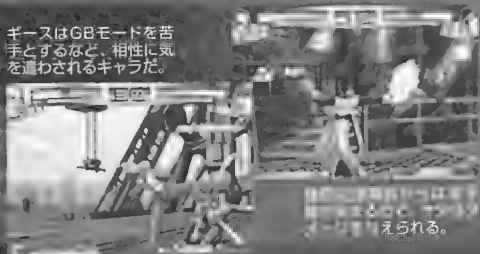
[illegible]

●[illegible]

[illegible]てからの回避が困難なので[illegible]この技のプレッシャーを活か[illegible]上がるSCモードで使[illegible]はSCモードでのものだ。

●チャン

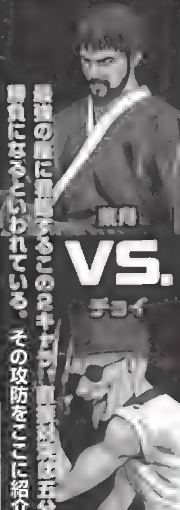
[illegible]立ちCやジャンプ[illegible]



ギースはGBモードを苦手とするなど、相性に気を遣わされるキャラだ。

[illegible]えられる。

「NEOWAVE」頂上決戦!!



最強の[illegible]に[illegible]するこの2キャラ[illegible]五分の勝負になるといわれている。その攻防をここに紹介！

[illegible]の攻め方

[illegible]



[illegible]うな形でヒットさせるのが理想的だ。

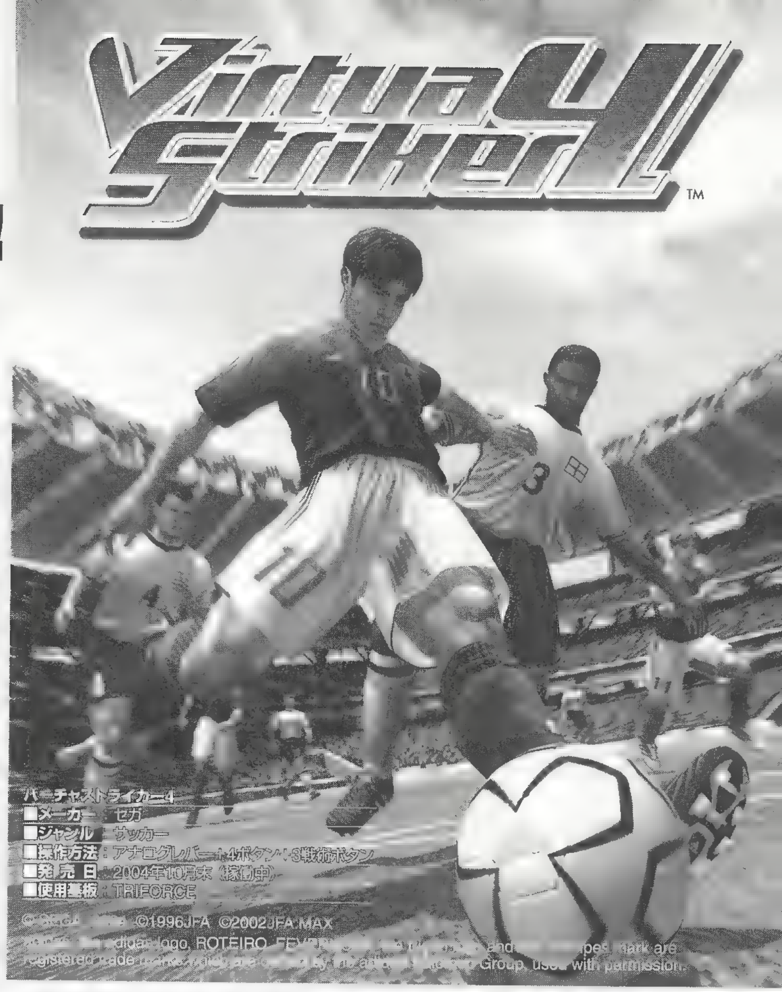
チョイの攻め方

[illegible]



ジャンプをくぐる際は、めくり攻撃を受けないようやや離れた位置まで走り抜けよう。

OVERFLOW NEOWAVE 今回のヒエラルキーはいかがでしたか？「神」グループと「用心棒」グループは結構あっさり決まったのですが、「強キャラ」グループの[illegible]は本当に難航しました。それだけ、プレイヤーの[illegible]ということで[illegible]。使用キャラが今回のランク外だった人は、「世間の評価を上げてやる！」ぐらいの気持ちで頑張ってほしいです。



オリジナル選手を育てて遊ぼう！

今月は「バーチャストライカーアカデミー」の選手育成方法を徹底解説！それに加え、新たな戦術やフェイントコマンドも紹介していこう!!

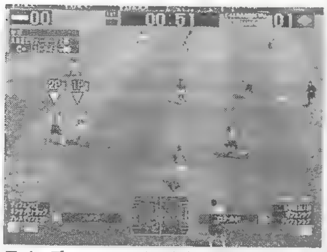
Text：たてしゅ

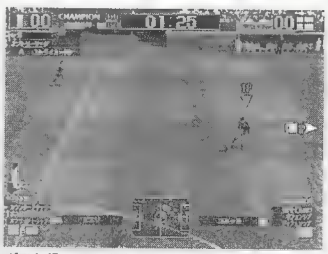
新戦術が続々登場！

「VS・NET」のショップにて、新たな戦術アイテムが続々と登場していることにキミは気付いているだろうか？

もし新戦術をまだ試していないとしたら、キミはかなり損をしているといっても過言ではない。FWがくさびのパスを受け、ポスト役となって味方の上がりを促す動きを重視する「ポストプレイ」や、自分のポジション（ゾーン）に入ってきた相手をマークして守る「ゾーンディフェンス」など、非常に使い勝手がいい戦術が目白押しだからだ。

ショップに新戦術が登場したら必ず購入して試そう。ライバルたちに遅れを取るな！


ラインディフェンスとの相性が抜群にいいゾーンディフェンス。最終ラインの危険なスペースを未然に埋めて守れるのがメリットだ。

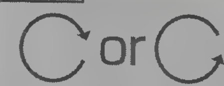

ポスト役のFWからフリーの味方へボールを落とせ！ 4-2-3-1や5-4-1など、ワントップのシステムにおいて威力を発揮するのがポストプレイだ。

華麗なボールコントロールで相手をほんろう！フェイントコマンドを大公開!!

このフェイントは、複数の相手に囲まれたり、相手ゴール前付近で反則を誘うときなどに使うと効果的。ただし、フェイント動作中はパスやシュートが撃てなくなるので注意しよう。また、多用するのも禁物。特に自陣のゴールに近いところで使用すると、その間に相手選手に押し上げる時間を与えてしまい、わざわざコマンドを入力した意味が無くなってしまうからだ。敵陣での使用が原則、と心得るべし！

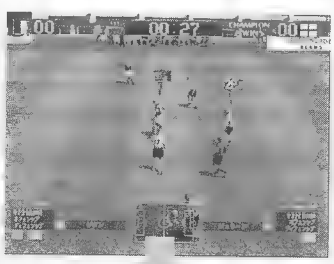
マルセイユルーレット

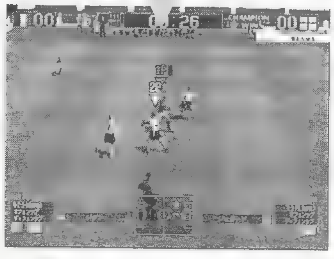
コマンド　レバー1回転



※コマンドは選手が右向きの場合。以下同。

フランスのジダンが得意とすることから名付けられたテクニック。体を回転させながら足の裏でボールを押し出し、再び進行方向へとドリブルして相手を抜き去るフェイントだ。ジダン以外の選手でももちろん使用可能なので、フランス以外のチームを使用していても全く問題は無い。


体をひねって、ドリブルの方向を変えると見せ掛けて……、


ボールを押し出すと同時に体を1回転してそのまま前方へ。お見事！

シザースフェイント

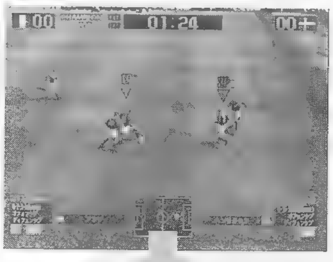
コマンド

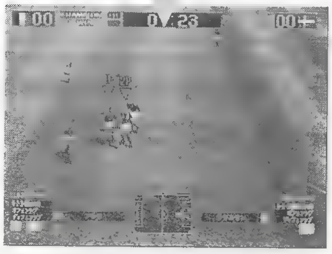


レバーを進行方向から斜め45度に入れて、さらに素早く90度切り返すという操作を行なうと、このフェイントが発動する。アウトサイドで押し出すと見せ掛けてボールをまたぎ、反対の足で素早く逆方向へとボールを蹴り出していく定番のテクニックだ。

このフェイントが効果を発揮するのは、サイドライン際で相手と1対1になったとき。足が速い、またはドリブルが得意な選手で試してみよう。

なお余談になるが、今回紹介しているようなフェイントを駆使してゴールを決めると、芸術ポイントが通常のシュートよりも高くなる模様。さらに、ループシュートやオーバーヘッドなどの高度なシュートを絡めれば、デモ画面のベストゴールは閉店するまでキミのものになることだろう。


最初にボールをまたいだ方向へ切り込んでいくと見せ掛けて……、

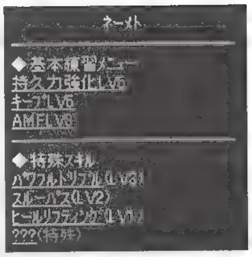

反対の足でボールをアウト側に蹴り出して、相手を一気に抜き去る！

チームの弱点補強に最適！オリジナル選手を育成しよう!!

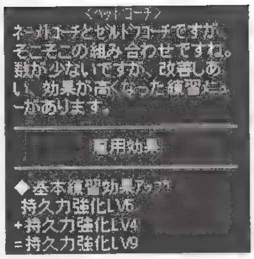
練習では持久力から鍛えよう！

「VSアカデミー」に入学したら、まず最初のシーズンは持久力強化メニューを徹底して実行しよう。持久力を早めに上げておけば、試合中に攻撃も守備も「全力で」プレイできる回数が増えて、好成績を収めやすくなるからだ。

ここで重要になってくるのが、雇用するコーチ2名が持っている練習メニュー。なるべく持久力強化レベルの高いコーチを起用して、できるだけ基本練習メニューのレベルがアップする組み合わせを探し出してみよう。



まずは、スカウトしてきたコーチの練習メニューをチェックしよう。アカデミー選手とは異なるポジションのコーチでもOKだ。



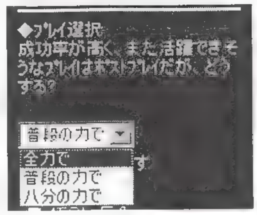
MFのコーチでは、ヨーロッパB地区にいるネーメト（チェコ）とゼルドフ（オランダ）が好相性。持久力レベルが、何と「9」にアップするのだ!!

試合ではスタミナをすべて使い切れ！

試合モードでは、スタミナを全部使い切るつもりでプレイすること。スタミナの許す限り、すべての場面において「全力で」プレイする選択肢を選び、活躍度を上げよう。

なお対抗試合モードは、特殊スキルの取得に失敗すると何も得られないので、初めは無視して通常の試合を選ぼう。

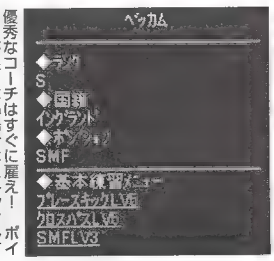
「全力で」を選べ！



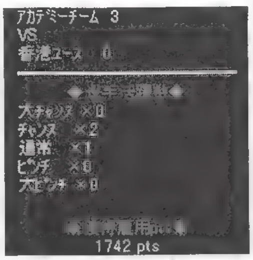
優秀なコーチはすぐに雇用せよ！

1シーズンごとに2回ずつ使える「スカウト派遣」も必ず使い切るようにすること。面倒臭がらずに繰り返し、一人でも多くの優秀なコーチを探し出そう。見付けた時点で雇用ポイントが足りない場合は、忘れずにストックすること。

また、ポジションの異なるコーチが出現した場合にも、空き枠があればとりあえずストックしておこう。次のアカデミー選手を入学させたときにもデータが残るので、次回以降の選手育成においても活用できるからだ。



優秀なコーチはすぐに雇え！ ポイントが足りない場合はストックしておき、ポイントがたまるまで待つか、次回以降のプレイで起用しよう。



試合で活躍すればポイントをたくさんもらえる。序盤に持久力を徹底的に鍛える理由が、これで分かってもらえたかな？

やり込み命！何度でも繰り返せ

初めのうちは、思うような選手をなかなか育てることができないかもしれない。だが、優秀なコーチを地道に探し出し、雇えない場合は次回に備えてストックしながら繰り返しプレイしていけば、必ず主力級の能力を持った選手に成長させることができるはず。

繰り返しになるが、コーチ同士の相性もいろいろ研究して、レベルの高いメニューをいかに作るのかも大きなポイント。さらに余裕ができたら、対抗試合を選択して特殊スキルの習得を目指そう！

VS.NET 通信 ～第３回～

今回はショップで購入できるさまざまな新アイテムを紹介していこう。

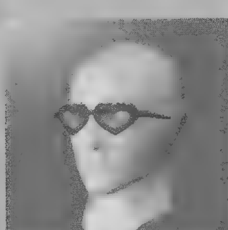
まずは選手が身に着けるアクセサリー2種類から。3,500Gとお手頃な価格で選手の見た目をガラリと変えることができる「ランナーズゴーグル」と、もう一つは何とフレームがハート型（！）のメガネだ。後者は値段が77,777Gと高いのが玉にキズだが、装着した選手の姿を見たら大爆笑すること間違い無し！

また、12月からは新たなスタジアムがショップに登場。これは今までショップで購入できた「レンタルスタジアム」とは違って、ユーザーがオーナーとなり、所有できる「Myスタジアム」だ。高価なアイテムだが、多くの試合収入を得られるチャンスがあるなど、購入すると大きな特典があるのでぜひチェックしてみよう！　ちなみに、スタジアムの名称はプレイヤーが命名できるほか、増改築もできるとのことだ。

さらに、前号で紹介した「サンタ帽」に続く期間限定アイテム第2弾として「猫耳」が登場。価格は75,330G（ゴロ合わせか？）とかなり高価で、かつ12月31日～1月7日までの1週間しか購入できない。欲しい人はお早めにどうぞ！



期間限定アイテム
「ネコ耳」



新アイテム①
「ハート型メガネ」



新アイテム②
「ランナーズゴーグル」

Sランクのコーチを探し出せ！

有名コーチのデータ公開!!



前号でも紹介した通り、ゲームの本編で活躍する有名選手たちが、VSアカデミーにおいてコーチとして登場することがある。いずれのコーチも練習メニューのレベルが高く、さらに特定の条件を満たすと特殊スキルをもらえることもあるので、ぜひとも探し出して雇用していきたいところだ。

下にある表は、最高レベルの「ランクS」になっている有名コーチ5人分のデータだ。特殊能力などの特典がある分、契約料はほかのコーチに比べてかなり高くなっている。

まだまだほかにも、ランクSの有名コーチは、全ポジションおよび地域において存在する。コーチと同じ国籍・地域およびポジションが得意で、かつレベルの高いスカウトが居ないとなかなか出現しないが、雇用できれば必ず大きな力を発揮してくれる。面倒臭がらずに、繰り返しスカウトを派遣して優秀な人材を探し出せ！

名前	ポジション	契約料	特殊スキル		
クレスポ	FW	1,350	バナナシュート	ダイレクトボレー	ボンバーヘッド
ロベルト・カルロス	SDF	1,350	メガトンキック	クイックターン	――
ベッカム	SMF	1,500	壁抜きキック	スルーパス	フリーランニング
ブッフォン	GK	1,500	1対1キーパー	PKキーパー	フィードキック
デル・ピエロ	FW	1,500	ファンタジックプレイ	ループシュート	――

いよいよ集計開始!!：ついに12月から、「VS.NET」で「殿堂入りランキング」の集計が開始された!!　ある特定の条件を満たしたプレイヤーのみが立ち入ることができる、まさに「VS4」の聖域だ。ただし、殿堂入りすると、これまでのリーグ戦とはデータ集計が別扱いになるので注意しよう。

GREECE
ギリシャ



DATA
- ●FIFAランク：17位（※2004年12月10日現在　以下同）
- ●W杯出場：1回（'94年）
- ●協会創立：1926年

チームメンバーデータ							
GK	ニコポリディス	B	D	C	B	C	B
DF	デラス	B	B	B	A	B	A
DF	ダビザス	B	B	B	B	B	A
DF	セイタリディス	A	A	B	B	A	B
DF	フィッサス	B	B	B	B	B	B
MF	バシナス	A	A	B	A	A	A
MF	ザゴラキス	B	B	B	A	B	B
MF	カラグーニス	B	B	B	A	B	B
MF	ジャンナコプーロス	A	B	A	B	B	B
MF	ラキス	B	A	B	B	B	C
FW	ブリザス	A	A	A	A	B	A
リザーブ							
GK	カテルジャンナキス	B	B	C	C	C	B
DF	ベネティディス	B	B	B	C	B	B
DF	カプシス	B	B	B	B	B	A
MF	ツァルタス	A	B	B	B	B	B
FW	ハリステアス	B	A	A	B	B	B

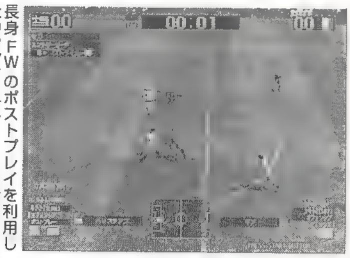
■基本フォーメーション
4-2-3-1（LINE）
■サブフォーメーション
4-2-2-2（LINE）

堅守速攻！不気味なダークホース

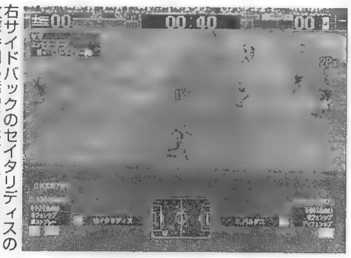
先のヨーロッパ選手権で優勝した欧州のダークホース国。本作においても、持ち味の鋭いカウンターを駆使したサッカーが楽しめるチームだ。

DFは長身のデラスとダビザスが中央に居るため空中戦にめっぽう強く、MFは攻守において質の高い選手がズラリとそろう。ただし、ラキスだけはスタミナが低いので、必ずほかの選手と途中交代させよう。FWのブリザス、ハリステアスは長身かつ足もなかなか速いので、カウンターにはまさにうって付けの存在だ。

一方、このチームの弱点は走力のある選手が少ないことにある。特に、DFの裏へパスを通されると非常にもろい。ディフェンスの戦術を駆使して守備を固め、ボールを奪ったら前線のFWへ素早くつないで逆襲を狙おう！



長身FWのポストプレイを利用したカウンターサッカーも、慣れてくると実に面白い。お試しあれ！



右サイドバックのセイタリディスの攻撃参加も魅力。長身FW目掛けてセンタリングをどんどん放り込め！

UKRAINE
ウクライナ



DATA
- ●FIFAランク：67位
- ●W杯出場：0回
- ●協会創立：1992年

チームメンバーデータ							
GK	ショフコフスキ	B	D	C	B	C	B
DF	ゴロフコ	C	C	C	B	C	A
DF	フォードロフ	B	B	B	C	B	B
DF	ルジニー	A	A	B	B	B	A
DF	ネスマフニー	B	A	B	B	A	A
MF	ティモシュチュク	B	B	B	A	B	B
MF	グシン	B	B	B	B	B	B
FW	ボロニン	A	B	A	C	B	A
FW	シェフチェンコ	A	S	S	B	A	A
FW	レブロフ	B	A	A	A	A	B
FW	ボロベイ	A	B	A	C	B	B
リザーブ							
GK	シュトコフ	B	C	C	C	C	B
DF	ドミトルリン	A	B	B	B	B	B
MF	セレブレニコフ	A	A	A	A	A	B
FW	ズボフ	B	A	B	B	B	B
FW	メラシュチェンコ	B	B	A	C	B	B

■基本フォーメーション
4-3-3DDH（LINE）
■サブフォーメーション
4-4-1-1（LINE）

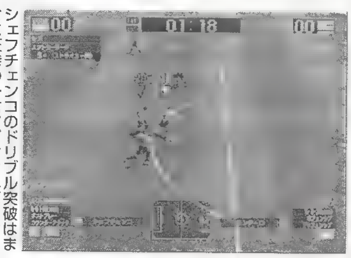
電光石火のカウンターを見よ！

現在行なわれているW杯予選では首位を快走、初の本大会出場を目指す新興国だ。

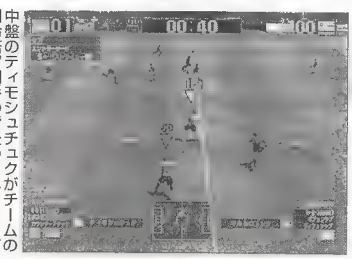
注目は何といっても、FWのシェフチェンコ。スピード抜群のドリブルで、ロングパスから一気に抜け出してシュートチャンスを演出する。ほかのFW陣も総じてシュート力が高く、強豪国にも全く引けを取らないといっていい。

控えMFのセレブレニコフはパス、ドリブル、シュートのいずれも能力が高い。パスが不得手なボロニン、またはボロベイと入れ替え、スタメンに起用しても面白い。

問題となるのは最終ラインのゴロフコ。走力とキック力に乏しいため、前半から狙い撃ちされるとかなり苦しい展開になってしまう。後半は控えのドミトルリンと交代させていくといいだろう。



シェフチェンコのドリブル突破はまさに圧巻の一言。ダッシュボタンを押さなくても十分に速い!!



中盤のティモシュチュクがチームの司令塔。相手の背後のスペースにパスを出し、味方FWを走らせろ！

VS4 極意　ICカード登録枠が残っていたら……：「VS.NET」においてユーザーが登録できるICカードは、最大10枚までに設定されている。もし使用枠がまだ残っていたら、今回紹介した2チームも登録して、ぜひ試してみよう。格上のチームを倒したときの快感は格別だ!!　なお、これら2チームの戦術は、カウンターアタックとゾーンディフェンスがオススメ。



虫姫さま

森の奥へと突き進め!

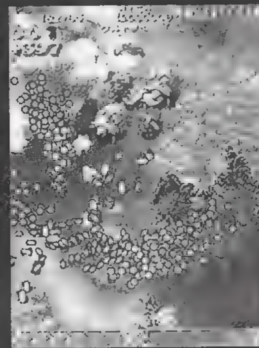
超激辛!! ウルトラモード

タイトル画面で以下のコマンドを入力し、「やった〜!」と声がすると、モード選択画面にウルトラモードが追加される。

一度コマンドを入力すると、以降その基板ではウルトラモードが出現したままになる。もし行きつけのお店にウルトラモードが出ていなかったり、消えていた場合は、コマンドを入力してみよう。

ウルトラモード出現コマンド

↑←B→A↓↓AAB



ウデに自信のあるシューティングマニア以外はお断りの激しさ。特に最終ボスは一見の価値アリだ!

稼動開始から2カ月が経過し、スコア稼ぎの方針が固まってきた感のある本作。今回は稼ぎパターンの具体例とともに、ステージ2〜3を攻略するぞ。

Text:京城

虫姫さま	
■メーカー	ケイブ/AMI
■ジャンル	縦スクロールシューティング
■操作方法	8方向レバー+3ボタン
■発売日	11月中旬(稼働中)
■使用基板	—

700万点突破!! ステージ1稼ぎパターン

ステージ前半 その1

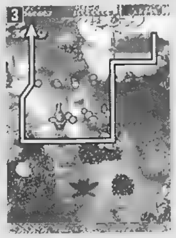
画面外のアリヅカ、テンダリオン、カナンブルに対して、接近して撃ち込めるかがポイント。敵の出現位置を覚え、画面最上部に張り付こう。



1 最初のヴァンミュンを倒したら、テンダロンが出現する座標で待ち、撃ち込んで倒しながら左端へ。左から出てくるテンダリオン、カナンブルを倒しつつ、アリヅカに密着。



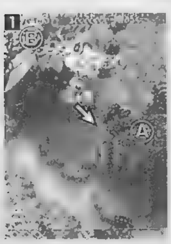
2 アリヅカが壊れたら右のテンダリオン、カナンブルを撃ちに行き、続けてアリヅカの跡から出てくるジルアリスを破壊。その後はテンダロンを処理して右上のアリヅカへ。



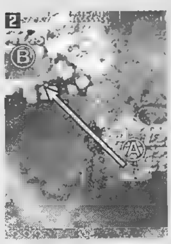
3 アブラザムからの自機狙い弾は右・下と移動して避ける。アリヅカが壊れる前にテンダロン、アブラザムを破壊しつつ矢印の動きで左上のアリヅカへ張り付きに行く。

ステージ前半 その2

アリヅカ破壊後のカウンタ減少を、どれだけ抑えられるかが重要。そのために敵を残す必要があるので、ショットを撃ち過ぎないよう注意。



1 BアリヅカからAアリヅカ跡に移動する際は、Aボタンをちょんちょんと押すことでカナンブルを倒さずに残し、右下から左上に移動する際のカウンタ減少を抑える。



2 Bアリヅカを壊したらテンダリオン、カナンブルと倒し、Aアリヅカ跡を撃ちにいく。そしてAアリヅカ跡のジルアリスを全滅させ、Bに戻って残ったジルアリスを撃つ。



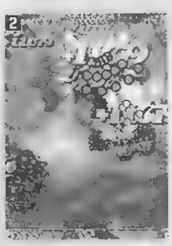
3 ホタレィザを倒してアイテムを回収したら、画面外に居るゴノハックスへ撃ち込み、カウンタを上昇させる。ゴノハックスを倒した後は画面左上へ移動し、画面外へ撃ち込む。

ステージ後半

ガメドロワへの張り付きで、大幅に撃ち込みカウンタの数字が変わる場面。重なって撃ち込み、弾を撃たれる前に真下へ避けていこう。



1 アブラザム4体が出る地点では、出現順にアブラザムを3体倒した後、画面最上部に行ってガメドロワに張り付いて撃ち込む。ガメドロワが弾を出してきたら下がって右へ。



2 出現前からガメドロワに接近して撃ち込み、弾を撃たれる直前に下へ移動して避ける。倒した後に左へ移動するので、敵弾を少し右に誘導するとスムーズに動ける。



3 ボス前のホタレイザは、画面外に居るときから撃ち込んでカウンタを稼ぎつつ撃破。残ったテンダリオンとカナンブルを処理する。オプションはフォーメーションを取ろう。

スコア稼ぎはやっぱり面白い!!

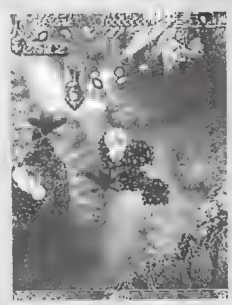
高得点を出すために

稼ぐと面白さが増すこと請け合いの本作。基本的にはどんなプレイがいいのか、稼ぎの指針をお届け。できる範囲で少しずつプレイに取り入れていこう。

スコア稼ぎに必須の知識

画面外の敵の撃ち込み判定

本作の敵は、画面内に出現する直前(上部の画面外に居る状態)にも、ショットに対する当たり判定がある。このときは無敵状態なので、撃ち込んでもダメージを与えられないが、何と撃ち込みカウンタは増加するのだ。画面外の敵への撃ち込みを意識するだけで、飛躍的に点数が伸びるので覚えておこう。



画面外に居る敵は無敵状態。接近して撃ち込めば、撃ち込みカウンタの増加量がさらにアップ!

レーザーを利用した撃ち込みカウンタ増加法

ボス以外の耐久力の高い敵に対して可能なテクニック。「オプションのレーザーを当てる→すぐに撃つのを止める」と繰り返すと、撃ち込みカウンタが大幅に増えるというものだ。詳しい仕組みは割合するが、ショットボタンをタイミング良く小刻みに押せばOK。ステージ3の1UPが出る場所が試しやすい。



レーザーを細かく撃ち直すことによって、撃ち込みカウンタが大幅に増加する! 必須のテクだ。

虫姫さま雑記帳 お気付きのプレイヤーも居ると思うが、撃ち込みカウンタの増加量はショットの種類によって異なる。最強状態での具体的な数値は以下の通りだ。 ●M-Power……通常時 +1、接近時/+4 ●W-Power……通常時 +0、接近時/+1 ●S-Power……通常時/+3、接近時/+21 数値上はSがずば抜けているが、実際にSが高くなるのはステージ1ぐらいのようだ。

Stage-2

ステージ1に比べると大幅に敵弾の量が増え、中型甲獣に対して先手を打っていかないと、すぐに追い詰められてしまう。ポイントごとの危険な敵を覚えて、真っ先に撃破していこう。

さらに砂漠も越えて

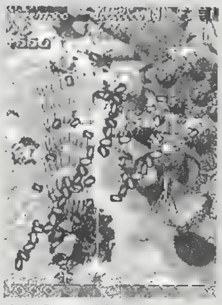
Stage Story

もう砂漠まで来ちゃった。でもみんなの気が立ってるのは前と一緒。いつもおしゃべりしてたのに。砂漠にも神様の影は無いみたい……。

AreaⅠ ナナブッシの自機狙い弾に注意

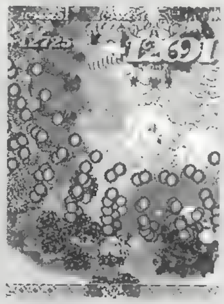
ナナブッシは自機が接近すると殻を開かなくなる性質があり、閉じているときに撃ち込んでもダメージを与えられない。殻が開いているときは高速の自機狙い弾を撃ってくるので、ほかの中型甲獣と重ならないよう真っ先に倒そう。

また、スズマルスの攻撃は弾道が分かりにくいが、これは自機の位置によって、攻撃の方向だけでなく弾の軌道も変わるため。攻撃を始めたらヘタに動かないで敵弾を引き付け、上下または左右に少しずつ動いて避けるといい。



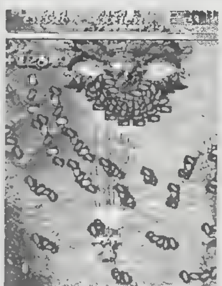
ナナブッシの自機狙い弾は、ほかの敵の攻撃と重なると非常に厄介。優先的に撃破すること。

スズマルスが弾を撃ち始めたら、弾を引き付けつつ同一方向に少しずつ移動して避けよう。



AreaⅡ 中ボス戦は的確な撃ち込みで

中ボスのザゾライザの攻撃方法は、第1形態が**①棒状の通常弾バラマキ、②ハサミからの大丸弾3WAY、③レーザー弾バラマキ**の3種類、第2形態が**④尻尾からの大丸弾、⑤9WAY大弾**の2種類を繰り返してくる。②と④の攻撃時は比較的ダメージを与えやすく、的確に撃ち込めば③と⑤の攻撃が来る前に形態を変えられる(倒せる)ぞ。なお、②の攻撃は横軸を中ボスの正面に合わせ、両側から撃ってくる弾を上下の動きだけで避けると簡単なので覚えておこう。



③は斜めへの弾に注意しつつ、座標を合わせていく。ショットを撃って処理落ちをかけよう。

⑤の攻撃に対しては、右から左へ、左から右へと、中ボスの前を往復するように動くといい。

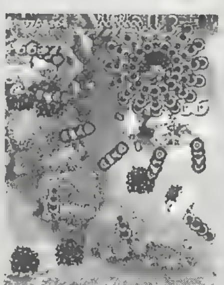


AreaⅢ アリジーグの弾消しで生き残る

ステージ後半は優先的にアリジーグへ撃ち込み、撃破時に発生する弾消しで安全を確保する、という流れになる。

基本的には、アリジーグの正面でAボタンを押しっぱなしにして撃ち込めば、ほかの敵の自機狙い弾が届く前に撃破できるはず。ただし、ショットがMやWの状態で敵から離れ過ぎていると、撃破が間に合わない。MやWの場合、ショットが全弾当たる距離まで近付きたい。

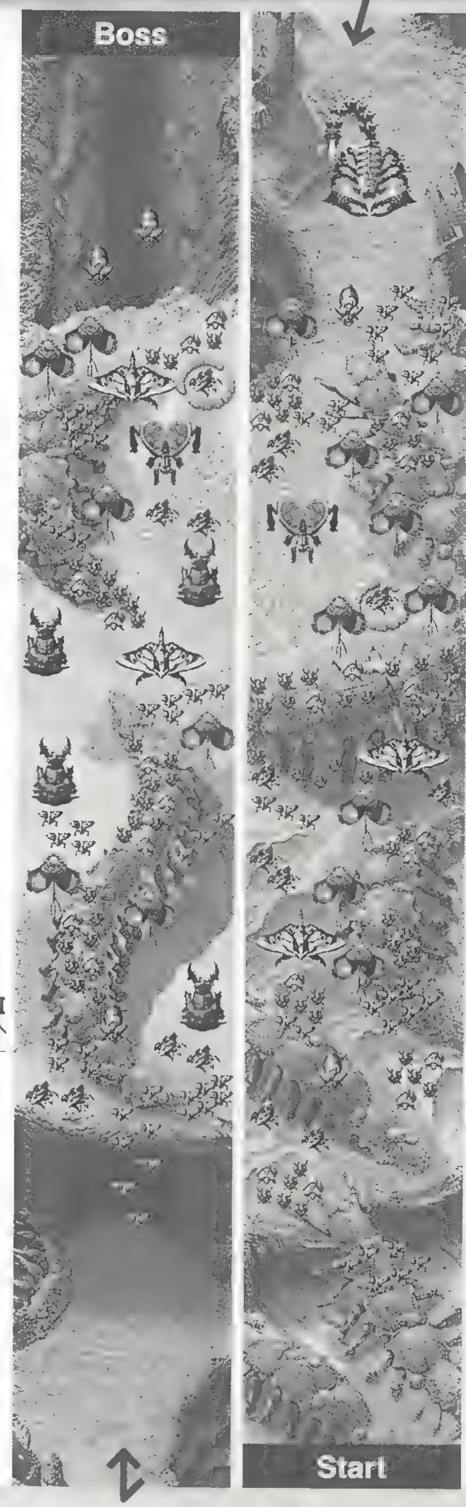
弾消しが発生したら、すぐに逆サイドのテンダリオンなどを処理しよう。



アリジーグの撃つ全方位弾は、基本的に左右の動きだけで避けられる。積極的に撃ち込むべし。

アリジーグを撃破して弾消しが発生したら、すかさず逆サイドに居る敵を倒しに行くといい。





ナナブッシ	スズマルス	スザメルガ	アリジーグ	ヴァサミッド
[illegible]	丸大弾を撃ってくる地上甲獣。弾道が分かってないと危険	自機狙い3WAY連射弾・丸弾を撃ってくる空中甲獣。耐久力高し	全方向弾を撃ってくる地上甲獣。倒すと画面内に弾消しが発生	自機狙いの3WAYを撃ってくる地上甲獣。耐久力はかなり低い

Stage-2 BOSS



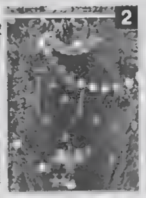
ベニホノオガーダー

[illegible]。第1形態は[illegible]が多いものの、第2形態は[illegible]れば[illegible]ようなモノ。[illegible]な弾幕の避け方を頭に入れ、ボスの耐久力ゲージを減らしていこう。

第1形態の攻撃パターン



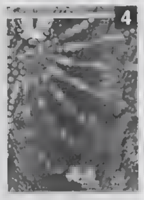
●5WAYレーザー弾+3WAY弾
5WAYレーザー弾のすき間で、3WAY弾を小さく動いて避けていこう。



●12WAY大弾+すだれ弾
すだれ弾は左右を1セットで考え、交差する位置より下でやり過ごすか、横方向に離れて避けるといい。



●8方向交互弾
弾の塊を右→左→右と交互に回避。フルオート(Cボタン)状態のスピードで動くと簡単に避けられるぞ。



●大丸弾ワインダー
ボスと反対側の画面最下部で待ち、弾のすき間を追なりに動いていく。ねじれが少ないところに移動したい。

第2形態の攻撃パターン



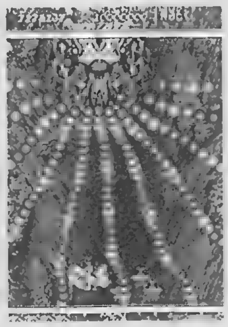
●連射弾+小中混合扇弾
連射弾は3種類の弾が重なっており、自機の位置を正確に狙って撃ってくる 大きく動いて避けていこう。



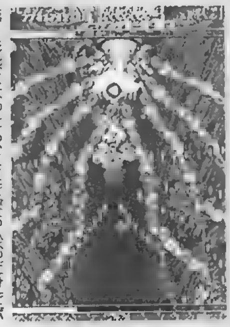
●大弾連射ワインダー+針弾+単発大弾
ボス正面に位置して、単発大弾に注意して避ける 画面下に居続けるのは危険だ。

通常の弾避けでは対応しにくいのが④の攻撃。自機の動きとボスの動きの組み合わせ次第では、いわゆる「手詰まり」の状態になることがあるからだ。これを防ぐため、③の攻撃が終わってボスが丸大弾を撃ち始めたら、できるだけ画面の中央に位置して丸弾の間に入ること。また、しっかり撃ち込んでいれば、④の攻撃がくる前に形態を変化させることができる。積極的にダメージを与えていこう。

⑥の攻撃が始まったら、ボスの真下付近に接近して中央に位置すると、基本的には単発弾以外を避ける必要が無くなり、撃ち込みに専念できる。ここではAボタン押しっぱなし撃ち込み、横方向に動き過ぎて針弾に激突しないよう気を付けたい。



4の攻撃は、中央に近い場所に入らないと詰んでしまう場合も。あらかじめ移動する準備を。



第2形態になったら、ここで撃ち込むだけでボスは虫の息に。ショットがWだと効率が良い。

ステージ2 スコア稼ぎパターン

中盤およびボス前のナナブッシが二つ並んでいる場所は、スコア稼ぎの大きなポイント。稼ぎ切るためには、オプションをフォーメションにしておくことが重要だ。ステージ1ボス前のオプションアイテムはすぐ取らずに泳がせ、フォーメーションに変わってから取ろう。

中ボスの早回しは、倒した直後にテンダロンが出るタイミングがベスト。撃ち込みカウンタの減少を抑えられるぞ。

ザゾライザは カウンタ増加技で稼ぐ

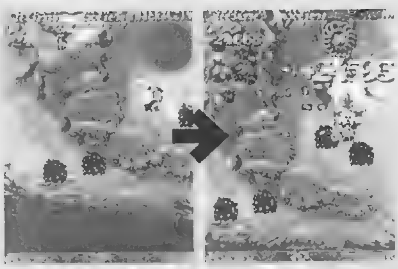
中ボスは早回しに対応しており、早く倒せばその分テンダロンとスザメルガが大量に出現する。ただ、中ボスにはP107で紹介したレーザーでのカウンタ増加技が使えるため、左のナナブッシへの撃ち込みを切り上げて、第1形態で適度にカウンタ増加を狙うのがベストだ。



ホタレィザのアイテムは即回収し、左のナナブッシでの稼ぎは適度に切り上げる。以降、Aボタンを押す→オプションが自機の前に集まったらボタンを離す→再び押し直す、と繰り返そう。

無敵状態の アリジーグに撃ち込む

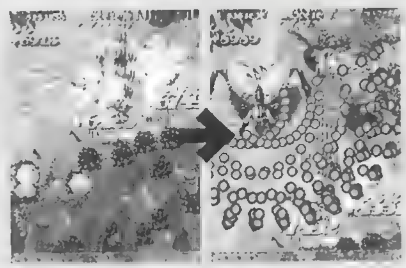
地面から出現するアリジーグは、完全に姿を現すまでの間、ダメージを与えることができない。しかし、画面外の敵と同様に撃ち込み判定があるため、このときに撃ち込めば、より多くの撃ち込みカウンタを稼げる。できるだけ接近して撃ち込み、倍率カウンタの増加を狙おう。



アリジーグが無敵状態のときはCボタンを押しっぱなし、無敵ではなくなったらAボタン連射で撃ち込む。カナンブルなどの地上甲獣は、画面上部で重なりカウンタの減少を防ごう。

二つのナナブッシで 同時に琥珀を稼ぐ

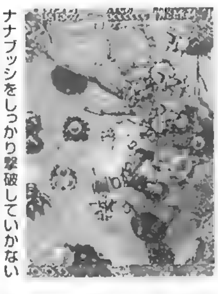
真っすぐ突っ込んでくるテンダロンを処理したら、すぐに左の写真の位置へ。位置が合っていれば、二つのナナブッシを同時に封じられる。以降はスクロールとスズマルスの弾に合わせて下に移動。少しずつ動くとスズマルスの弾がばらけないので、安全に避けられるぞ。



テンダロンを処理したらすぐに画面最上部へ移動し、ナナブッシに弾を撃たれる前に張り付く。その後は画面一番下まで粘るのではなく、少し早めにスズマルスに撃ち込むと楽だ。

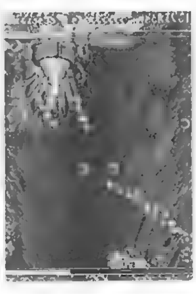
オリジナルモードの場合

ステージ通して、道中はテンダリオンの体当たりが危険。特に、閉じたナナブッシに接近して撃ち込んでいるときは、ショットの判定がナナブッシにくわれるため、撃ち続けていても体当たりされてしまうことに注意したい。慣れるまではナナブッシから離れておこう。

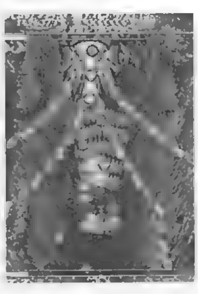


ナナブッシをしっかり撃破していかないと、敵を倒しにくくなり危険な状況に。

ボス戦では自機狙い弾に気を付けつつ、常に画面の中央をキープするのが基本。連射弾を撃たれたら、まず横方向に大きく動き、画面端に着いたら一気に真上へ移動するといい。連射弾は「撃つ前にボス本体が少し下がる」という前兆があるので、必ず覚えておこう。



5WAY弾は自機を狙って撃ってくる。画面を大きく使って避けると楽になるぞ。



大弾に対しては画面一番下に位置し、真っすぐ飛んでくる弾のみ避けよう。

虫姫さま雑記帳 ●地味に使える特殊操作:[illegible]

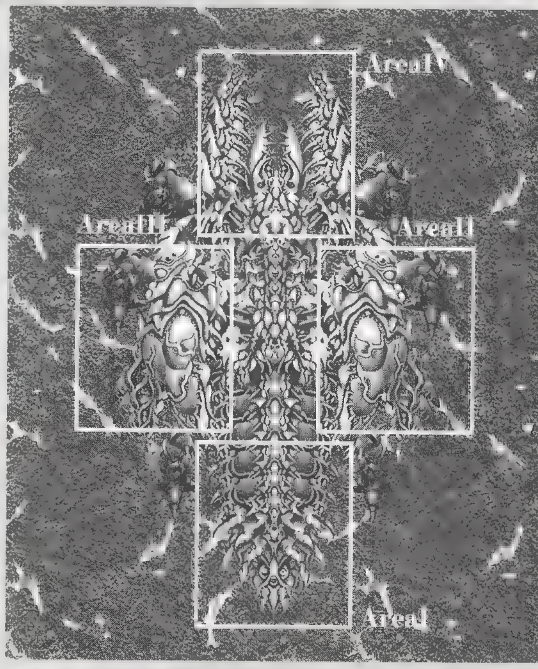
Stage-3

超大型甲獣「デニタクス」(以降戦艦)の上空で闘い、横方向にスクロールするなど、一風変わった構成のステージ3。常に敵から追い立てられるが、パーツ破壊時の弾消しを活用して攻撃に転じよう。

炎の大地を歩く

Stage Story

ココを越えて行くのね。いつもは地面が熱くて歩けないから来ないけど。
ねえキンイロ、方向は合ってるの? この不安感は迷子になった、あの夜に似てるかも。



AreaI 中型甲獣の処理を最優先せよ

まず心掛けたいのが、開幕のギリギロスをはじめとした中型甲獣の撃破。必ず倒して画面内に残さないように。

ステージを通して苦しめられるクリオン撃破時の撃ち返し弾に関しては、自機を少し上に移動させてからショットを撃って倒し、撃ち返し弾の下をくぐって避ける動きで対処していくといいだろう。

なお、クリオンは戦艦のパーツから出てくるのだが、中には画面外のパーツから出てくる(=画面外から出てくる)ものもある。出現位置は把握しておこう。



連射弾が連続するので、左右に大きく動いて切り返し、画面端に追い詰められないように。

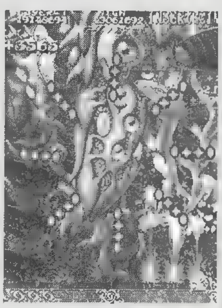
クリオンは出現位置にオプションを配置しておき、自機から離れた場所で破壊すると楽になる。



AreaII パーツ破壊時の弾消しで生き延びろ

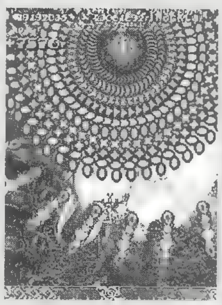
破壊時に弾消しが発生するパーツが複数ある場合、耐久力の低い方から壊していくのがセオリー。弾消しが発生している間に、残っているパーツに撃ち込もう。どこにパーツがあるかは、撃ち込みカウンタ表示の赤い数字で判断できる。

連射全方向弾に対してはAボタンを押しっぱなしにし、レバーを入れたままにするのが最も簡単な避け方。これはどのショットを選択していても、基本的に同じだ。また、処理落ちがかかりやすいので注意しておこう。



例えばこの場所なら、中央のパーツではなく耐久力の低い右のパーツへ先に撃ち込んでいこう。

戦艦パーツは地上判定なので、敵弾にさえ気を付ければ、重なってしまっても大丈夫だ。



AreaIII ザコラッシュを乗り切るには

戦艦から出現するデスヤスデの攻撃は、基本的に少し横に動けば当たらないので、「弾を撃たれたら少しだけ横に移動」を繰り返そう。その上で、パーツを壊して弾消しが発生したときに、デスヤスデに対して撃ち込めばいい。

左にスクロールが始まったら、ガミギルルを警戒。左、右と出てくるのだが、直前に体当たりをしてくるテンダリオンの処理が遅れると、逆サイドに移動するのが困難になる。右側でテンダロンを撃ちつつ、左へ移動していこう。



デスヤスデに弾を撃たれたら、小刻みな横移動を繰り返して避ける。弾消しが発生したら反撃だ。

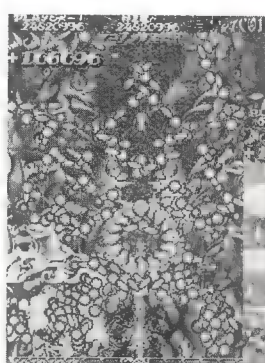
右でテンダロンを倒しつつ左へ。すぐに左からテンダロン、右からヴァサミッドが出るので注意。



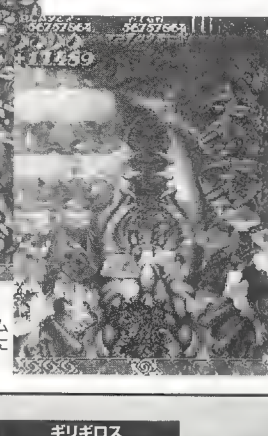
AreaIV 1UPアイテムを逃さずGET!!

ボス前のスクロール停止地点で条件を満たすと、1UPアイテムが出現する。その条件とは、「左右に四つずつ並んでいるパーツを全部壊してから、中央の弱点を壊す」というものだ。

これまでのケイブ作品とは違い、ボムを使っても1UPアイテムは出現するので、安全に出現させたければ、パーツを壊す際に左右それぞれ1発ずつ、ボムを使ってしまうのも一つの手だ。



左右のパーツの攻撃は、中央の弾が自機を狙っている3WAY弾。敵弾が来たら横軸を少しずらせばOKだ。



ボムを使えば安全に1UPアイテムを出せる。その際は、中央の弱点にダメージを与えないよう注意。



デスヤスデ
戦艦から出る空中甲獣。一定間隔で自機狙いのレーザーを発射。



ガミギルル
8WAY×2連装連続弾が強力な空中中型甲獣。即、撃破したい。



クリオン
さまざまな場面で出現するザコ甲獣。倒すと撃ち返し弾を発射。

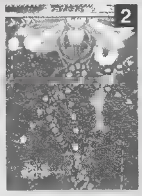


ギリギロス
漂いながら6WAY弾を撃つ空中甲獣。連続で多数出現する。

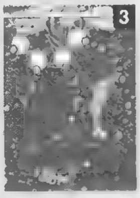
第1形態の攻撃パターン



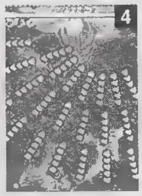
●足からの4WAYバラマキ弾＋針弾
4WAYバラマキ弾に注目し正面をキープ。早めに弾の間に入るのがポイント。



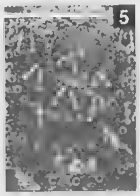
●①＋丸大弾
基本的には①の避け方と同じだが、丸大弾が性格に自機を狙ってくるので、左右に大きく動く必要がある。



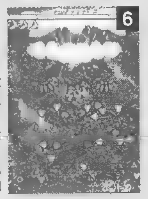
●③丸大弾連射うねり
大弾は見た目より当たり判定が小さい上、この弾幕はすき間が多いので、ボスから離れていれば問題無い。



●扇状連射大弾
③のうねりが終わった後、扇状に大弾が連射される。「突然そこに置かれる」感じなので、画面下部で避けたい。



●32WAY大弾＋5WAY針弾＋丸弾
32WAY大弾以外は完全な自機狙い。画面端から少しずつ逆側へ移動すると簡単だ。



●3WAY丸大弾＋5WAY針弾
どちらの弾も何も無い空間から発生。自機狙いの弾なので、少しずつ横に移動し、端に追い詰められたら上へ。

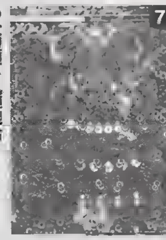
左右に大きく動く必要のある攻撃が多い上、パーツに阻まれて十分な撃ち込みを行なうのが難しいこのキュリオネス・ヘッド。①の攻撃時はボスから離れ過ぎないように心掛け、ワイドショットを全弾当てることで積極的にダメージを与えていきたい。

⑤と⑥は、攻撃が始まる際に自機を左右どちらかに寄せておき、少しずつ横に移動するのが簡単な避け方。このときはAボタンを押しっぱなしにして、スピードを抑えて移動するといい。

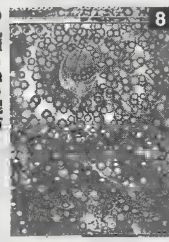
第2形態の⑦、⑧は、どちらもこれといって有効な避け方が無いので、弾避けに自信が無い人はボムの使用がオススメだ。

⑧を避ける際のコツは、視界を自機の周囲に絞りつつ、弾のすき間を上へ抜けていくこと。そして再度弾のすき間を見つつ、敵弾の動きに合わせて下がる、これを繰り返せばいい。

第2形態の攻撃パターン



●大型弾＋丸弾混合
大型弾は3WAYから始まって、4WAY、5WAYという流れで増えていく。丸弾を避ける位置を決め、左右の動きだけで避けよう。



●丸弾うねり混合
全方向に大量の丸弾が発射される攻撃。ボスの真下で撃ち込みながら耐えるしかない。すき間を早めに抜けると楽になるので覚えておこう。

Stage-3 BOSS



キュリオネス・ヘッド

[illegible]ヤーのスキルが問われるステージ3ボス。じわじわと迫ってくる弾幕に対して、冷静に対応していきたい。

ステージ3 スコア稼ぎパターン

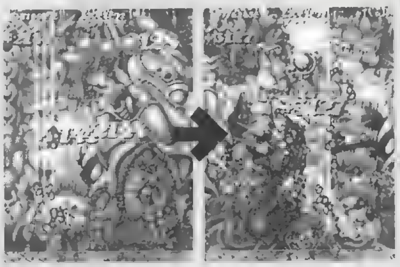
道中での撃ち込みカウンタの減少を抑えるためには、パーツの破壊をできるだけ遅くするのが有効。これは、次の敵が出現する前にパーツを壊すと、撃ち込める敵が画面に居なくなるからだ。

そして戦艦パーツから敵がわき出てくる場面では、パーツを壊すのを遅らせた分だけ、クリオンやデスヤスデを多く出現させることができるので、よりスコアアップが見込めるわけだ。

ジェネレーターを残せ

デスヤスデが出てくる戦艦パーツは、できる限り残してスコアを稼ぎたいところ。

クリオンが画面上から出てくる場面は、出現位置へ常にショットを当てておくようにしたい。カウンタの減少を抑えるには、ワイドショットの端の部分を、パーツに当てておくといい。



パーツにショットを当てないようにすると、自機の移動範囲が制限されるため意外に難しい。デスヤスデのレーザー弾を最小限の動きで避け、可能な限り粘っていこう。

カウンタ増加技をフル活用

1UPアイテムを出すパーツに対しては、カウンタが2万を超えるくらいまではCボタンを押しっぱなしにして撃ち込み、以降はCボタンを連射すると一気にカウンタが増加する。ショットはW、オプションはトレースの組み合わせが、最も増加する値が大きくなるぞ。

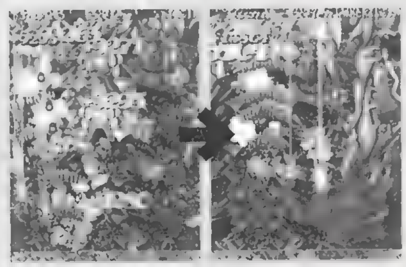


トレースの場合は、レーザーの判定が発生する範囲でなるべくCボタンを連射。フォーメーションは「Aボタン押しっぱなし→オプションが自機の前に集まったら離す」の繰り返しで。

パーツを残し気味に

ショットを撃ちっぱなしにせず、Aボタンをポンポンたたくように押してパーツへのダメージを抑制。パーツを壊したら即ほかの敵を撃ち、次のエリアまでカウンタを継続していこう。

残っているパーツに少しでもショットが当たっていれば、カウンタが減少しないのが大きい。

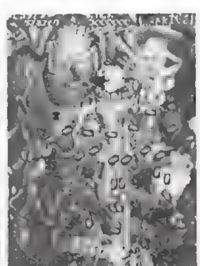


エリアの切れ目に出現する敵に対して、すぐ撃ち込めるかどうかで大きな差が付く。エリア1の後は、左側から出現するテンダロンが、カウンタ減少を防ぐカギになる。

オリジナルモードの場合

ステージ道中でミスの要因になるのがガミギルル。この空中甲獣の位置を覚えて早く撃ち込んでいけば、ミスの回数が減るハズだ。

厄介なザコのクリオンは、画面端へ追い詰められる前に逆側へ切り返すことと、オプションを広げることを意識して対処しよう。



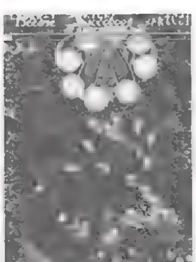
弾のスピードは速いが、どれも自機狙いなので飛んできたら少し横に動けばいい。



デスヤスデも、弾を撃たれたら少し動いてすぐ止まる、の繰り返しで対処できる。

第2形態最後の伸び縮み輪っか弾には注意が必要。特に画面端での切り返し時に敵弾が広がった状態になってしまうと、弾速が速いため慣れるまではミスしやすい。

そのため、できる限りボスの正面で撃ち込んで、輪っかが広いときに倒してしまおう。



積極的に撃ち込めば、この攻撃が始まってすぐにボスを倒すことができる。

虫姫さま雑記帳 ●撃ち込みカウンタのロック時間：カウンタの減少が一定時間ストップする「カウンタのロック」は、自機のショットやオプションのレーザーが当たったときの「ヒットロック」と敵を倒したときの「敵破壊ロック」がある。それぞれの基本的な時間は、ヒット／4フレーム、敵破壊 56フレームとなっている。ただし、敵破壊ロックは個別の値[illegible]設定されている敵も多いので[illegible]

実在のコースを紹介! 君も賞金王だ!

SEGA GOLF CLUB™ Network ProTour

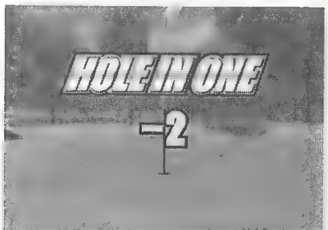
今月はスペシャルショット講座でプロのテクを紹介。磨いた技で、上級者向けの「太平洋クラブ御殿場コース」に挑戦だ!

セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
■メーカー:セガ
■ジャンル:ゴルフ
■操作方法:クラブスイッチ+タッチパネル
■発売日:2004年11月(稼働中)
■使用基板:Chihiro™

Text:〈福田柵太郎&カイゼルちくわ〉ペア
※ゲーム中のコースは実際のコースと一部異なります。

レッスン5 SUPER APPROACH 消費4

ボールがグリーンに着地した後、強烈なスピンでカップに向う。ボールが信じられない動きでカップに近付く高性能なSPショットだ。ただし、グリーンに着地しないと効果は薄い。確実にグリーンへ乗せられる状況で使おう。



グリーンにワンオン可能なショートホールで使えば、ホールインワンが出ることも!

レッスン3 HIGH SPIN 消費1

通常よりスピンが強くなる。例えば、トップスピンをかけた状態でハイスピンを使えば、より進行方向へ転がるのだ。

レッスン4 PATTING LINE 消費5

グリーン上でのパッティング時に予測ラインが出る。このガイドに従えば、カップインは確実。毎回使いたいくらいだ!

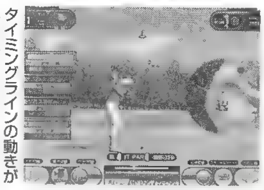

パッティングラインを使用して、グリーン上の傾斜を表す矢印の感覚を身体で覚えるべし!

レッスン1 HIGH POWER 消費1

ノーマルショットより飛距離が長くなる。風向きなどコースの状態にもよるが、10ヤードは伸びると見ていい。

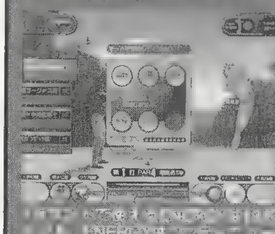
レッスン2 SUPER IMPACT 消費2

通常よりインパクトの範囲が広くなる。インパクトゲージの中心も広がるため、ナイスショットが狙いやすくなる。


タイミングラインの動きが早く脱出の難しいバンカーショットも、スーパーインパクトなら楽チン!

毒島プロのスペシャルショットレッスン

ENERGYを消費することで、優れたショットを打てるスペシャルショット(以下、SPショット)。使用回数に限度があるので使用場所を絞って計画的に使おう!



国内屈指の上級者コース! 18ホールを一挙公開!



太平洋クラブ御殿場コースの小ネタにアプローチ!

- 2001年のEMCワールドカップ、18番ホール。タイガー・ウッズが奇跡的なチップショット! イーグルを決めたことが伝説として残る。
- 18ホールに植樹されているのは、杉や檜で、何気なく高級感漂う。
- 併設のレストランは、季節のものを取りそろえるこだわりを見せる。

太平洋クラブ 御殿場コース

日本を代表する有名コースで、国内のビッグな大会が数多く開催される。コース全体の難度は、初心者コースから格段に跳ね上がっているのだ。

富士山を望む大自然満喫コース!

風の音に木々がざわめき、小鳥のさえずりが心地よく耳に入ってくる太平洋クラブ御殿場コース。どのホールからも富士山を望める景観は、思わずショットを忘れて見とれてしまうほど絶景なのである。

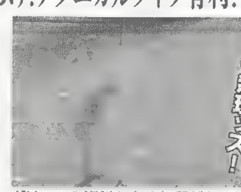


方向切替で辺りを見渡したいコースだ。富士をバックにナイスショット!

グリーン上は矢印だらけ!テクニカルタイプ有利?

こんなの無理ッス!

大自然の中にあるため、特有の風が吹いている。風をしっかりと読んで慎重にプレイしたい。さらにほとんどのグリーンに複雑な起伏がある。スピンが得意なテクニカルタイプ以外は苦戦を強いられそうだ。


グリーンの傾斜を表す矢印がとても多い。パッティングライン必須?

OBゾーン コスチュームやゴルフクラブなどのアイテムは、18ホール終了時に与えられる。獲得できるアイテムの個数は、コース中で獲得した星の数によって増減する。ここで耳寄りなお知らせ、プレー内でSPショットを一度も使わなければ、18ホール終了後にENERGYが星五つ分に変換されるのだ。SPショットで好成績を出し大量の星を得るか、確実に星五つを得るかはアナタ次第だ。

攻略班厳選

難関4ホール徹底分析

プロをもうならせる御殿場コース、その中でも難度の高い4ホールを紹介！　事前に対策を練っておこう。

HOLE 7
174 yard
PAR3

最高難度のグリーンが手強いショートホール



傾斜が複雑に入り乱れているグリーン。特にカップ周辺には、急な傾斜が存在している。

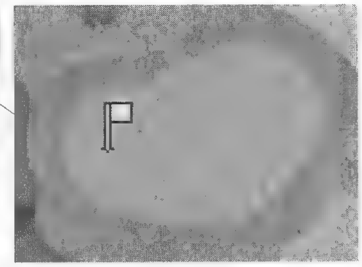


ショートしても、オーバーしてもバンカーという難しいティショットを強いられる上に、一度の挑戦ではまず制覇できない、難しいグリーンが待ち受ける。最初は無理せずSPショット「PATTING LINE」を使って傾斜のクセを目で覚え、二回目以降に備えるといい。

HOLE 4
201 yard
PAR3

絶妙な配置のピンを捉えられるか？





ピンはグリーンが狭まっている左端にあり、さらに手前には池が構えている。池越えかつピンそばを狙ってティショットを打つと、グリーンオーバーすることが多々ある。正面からピン側を狙う際には、精密なアプローチが要求される。自信がない人はグリーン上右側の広くなっている部分を狙おう。距離が200yあるため、普通はドライバーでのアプローチとなることにも注意。ボールは予想以上に転がるぞ。

HOLE 14
415 yard
PAR4

すべてが難しい芸術的コース



フェアウェイ中央のラフとバンカーの配置、さらにグリーン手前の池と、二つの難所が非常に手ごわい。風が強いときは、特に注意！

グリーン手前、池にほど近いところにピンがあり、ベタピンを狙うと池に落ちやすい。

両側からせり出しているラフとバンカーを嫌って手前に落とすと、2打目がグリーンに届かない。かといって飛び越すのも難しい。確実に真ん中へ落としたい。

HOLE 12
461 yard
PAR4

ティショットを木に当てるな！



ティショットで真っすぐフェアウェイを狙うと、左の木にボールが当たることが多い。ここは障害物をう回できる、ドロースピンの出番だ。

木に当たると、真下に広がるラフに捕まる。ドロースピンが一番確実な回避手段だ。

このスピンはキャラタイプごとに、カーブの度合いが違う。ここで感覚をつかもう。

OBゾーン　風の強さと、グリーンの「速さ」（ボールの転がりやすさ）が厄介な本コース。パットが苦手なら、ピン近くのグリーン外にボールを落とし、バックスピンをかけたアプローチでチップインを狙うと、比較的グリーンの影響を受けず、カップが狙いやすいのでオススメだ。4番ホールのように、ピンがグリーンのやや外側にあるホールでは特に有効だぞ。

自由度の高さを楽しみながら進め

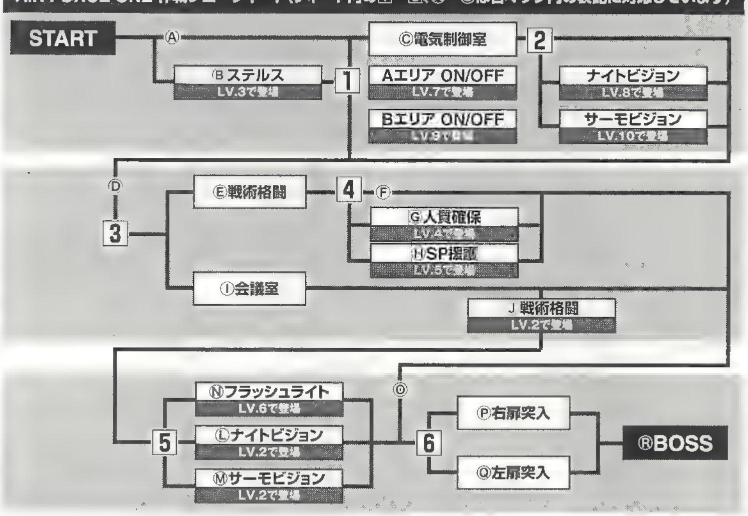
暗闇での作戦など、ミッション1以上にハイリスクな戦闘が多い。どんな装備で進むかを選択して、特殊部隊の雰囲気を楽しみながら任務を遂行しよう。

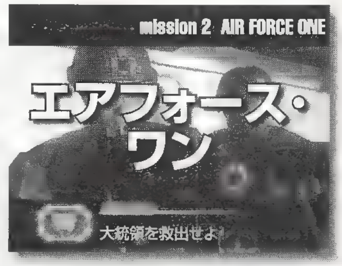
GHOST SQUAD
Operation & Special - Tactics
ゴースト・スカッド

ゴーストスカッド
■メーカー：セガ
■ジャンル：カード対応ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2004年11月（稼働中）
■使用基盤：Chihiro™

Text:閃屋

AIR FORCE ONE 作戦フローチャート（チャート内の1～6、Ⓐ～Ⓞは各マップ内の表記に対応しています）





クリアにかかる時間はミッション1より短いが、選べる行動は多く、ルートも複雑化したミッション2。ここには面白い仕組みがあって、プレイヤーが任意で照明を切り替えることができる。ミッションレベル7になると電気制御室に進んで照明を操作でき、これに伴って暗闇専用の装備もゲーム中で選択できるようになっているのだ。また、本ミッションではサーモビジョンに加えて、ナイトビジョンとフラッシュライトを使った任務が登場。フラッシュライトの使用方法は本文で触れるが、非常にクセが強いため使いこなすには慣れを要する。ICカードでレベルを上げ、そこまで遊び込んで特殊部隊員になりきるべし。

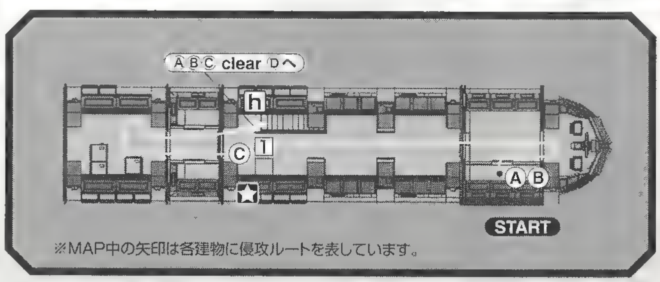


レベル7以降、電気制御室で照明のオンオフを切り替えられる。影響が出るのは、CABIN AREAだ。

COCKPIT AREA



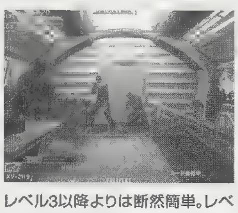
後々に影響を及ぼす重要な電気制御室が含まれる。レベルが3から始まるステルスエントリーはコツが要るぞ。



※MAP中の矢印は各建物に侵攻ルートを表しています。

Ⓐ LV1～2

初プレイとミッションレベル2ではこちらを進むことになる。唯一の注意点といえばコックピット。座席のパイロットに重なって敵が現れるので、パイロットを誤射しないように、あらかじめシングルショットに切り替えておこう。次の部屋は敵が多めに出現するので、ショットを3点バーストに戻して心して進め。



レベル3以降よりは断然簡単。レベル1と2でしか見られないアングルも多いので、楽しんで進もう。

Ⓑ ステルス

レベル3から敵気付かれないように潜入するステルスエントリーが登場。本イベントを成功させるためにやらなければいけないことは二つある。まずはステルスゲージをうまく止めること。そして止めたゲージの針がDANGERを振り切る前に画面内の敵を倒すこと。ゲージの仕組みは左の通り。画面内に敵が登場すると、ゲージの針がDANGERに近付いていくので、12時の位置を振り切るまでに敵を一掃しよう。



失敗すると大乱戦となる。ボディアーマーで防御重視か、ハイキャップマガジンで攻め重視かはお好みで。

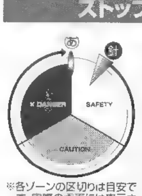
ステルスエントリーゲージのしくみ



反時計回りに回る針を、あに近いSAFETYゾーンで止めよう。近ければ近いほど、次の戦闘で時間の余裕が生まれるのだ。

※各ゾーンの区切りは目安です。実際の画面には表示されません

アクションボタンでストップ

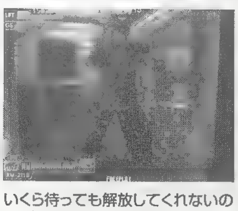


敵出現と同時に針が戻り出す。針があに達する前に、敵を全滅させればミッション成功だ。針があに到達すると敵が大量に出現するぞ!!

※各ゾーンの区切りは目安です。実際の画面には表示されません

Ⓒ 電気制御室

レベル7から侵入できる。敵は三人しか居ないが、人質が二人居るので侮れない。特に最後の敵が人質を盾にしていて、この人質がちょっとくせ者。撃つタイミングを計って時間が経過すると、人質がジタバタするため、うっかり誤射しやすいのだ。現れたらさっさと敵だけを狙って倒すようにしよう。



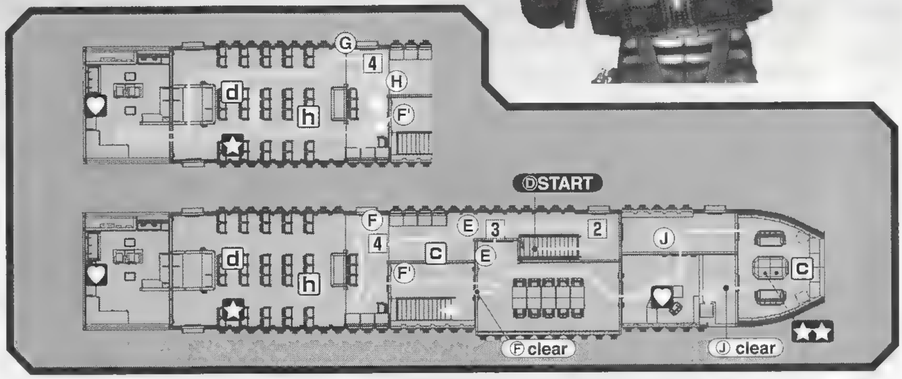
いくら待っても解放してくれないので、単発に切り替えて人質の股の間から敵の足を撃つべし。

MAP中のアイテムアイコン　♡……薬箱　★……ボディアーマーI　★★……ボディアーマーII　C……コンペンセイター　h……ハイキャップマガジン　d……ダットサイト

CABIN AREA



コックピットエリアから階段を下りて、キャビンエリアへ。ここもすでに至る所を敵が占拠している。電気制御室で明かりを消している場合は、暗がりを突き進め!!



Ⓓ 客室を探索

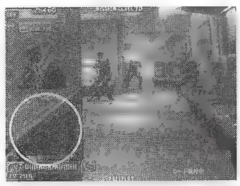
階段を下りる途中では、客室に至る通路から攻撃を受ける。敵は黒服に変装しており、このほかレベルが高いと盾兵も出現するので注意。通路の距離は短く、すぐに次の選択肢3が現れる。レベル7以降で、電気制御室を通ってB回路の照明を消している場合は、階段を下りると既に廊下が暗くなっている。ナイトビジョンとサーモビジョン、夜間用装備を使わない任務を続行、という三択が訪れる。好みで選んで作戦を続行しよう。



暗がりにした場合、一番視界が悪くなるのは特殊装備を使わないで進む「任務続行」だ。

Ⓔ 戦術格闘

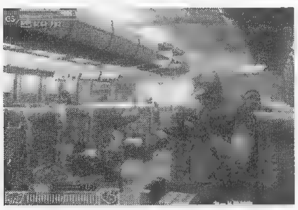
客室を探索する選択肢を選んで進むと、客室の手前で黒服が複数人現れる。通路の左に置かれたワゴンからコンペンセイターが入手できるので、敵を倒す合間に取っておこう。迷彩に帽子を被った敵を倒したら、格闘戦になだれ込む。



写真の丸枠部を撃つとコンペンセイターが出現する。敵のE-マーカーに気を付けて回収しよう。

Ⓕ 大統領探索

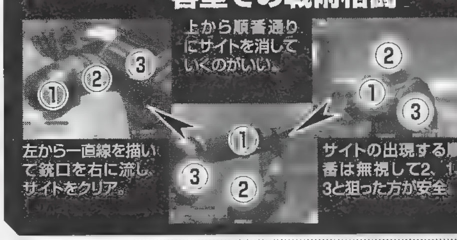
ミッションレベル3までは、格闘戦の後、強制的にこのルートを進む。客席に点在する人質を撃たないように注意して、現れる敵を倒していこう。この選択肢の人質は、動き回らずにおとなしく立っているため、誤射しそうな難所は無い。ただし、左写真の右の敵を撃つときは、イージーミスで背後の人質を撃たないように十分気を付けよう。



始まって最初の方は右に居る敵の背後に人が重なっているのでムダ撃ち厳禁。

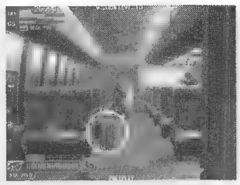
客室での戦術格闘

写真の番号順にサイトが出現。アクションボタンでクリアしよう。



Ⓕ 大統領を追跡

Ⓕ以外のⒼ、Ⓗを選んだルートも、最終的にここに収束されてキャビンエリア終了となる。Ⓕルートの場合のみ、会議室に入る前に敵が現れるので、あらかじめ武器を連射に切り替えておくといい。



写真の丸枠内に、ボディアーマーがある。カメラがこの角度から写す、一瞬しか回収のチャンスが無い。



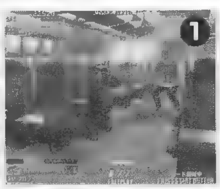
会議室でボスと対面したあと、踊り場の赤兵を倒して階下へ。照明が暗いときはサイトを頼りに。

Ⓖ 人質確保

アクションボタンを使い、人質を確保する。人質は全部で九人居て、ダメージを受けやすいポイントは、三人目の人質。背後に敵が居て、時間がたつと人質とエマージェンシーマーカーが重なってしまう。確保を素早くすれば、人質がしゃがみ込むので、それから攻撃しても間に合うのだ。

救出の難所は、立ち止まらずに走り去っていく二人目の人質。頭だけ見えている間に少しでも狙いを付けてゲージを溜め、座席から胴体部が見えたら銃口をスッと下ろす感じで胴体を狙おう。

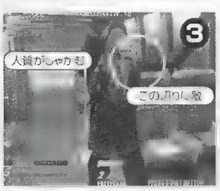
九人確保の流れ



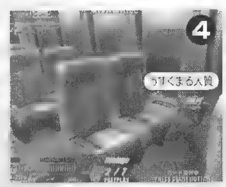
人質を救出した後、右側に敵が現れる。この次が救出の難所、すぐ左の通路に神経を集中。



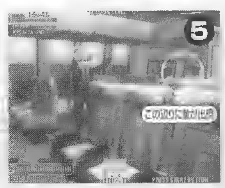
胴体は判定が大きいので、最後に座席から見えたときに体を狙えば格段に確保しやすくなる。



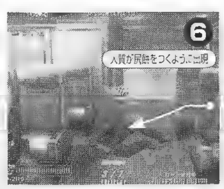
三人目を確保して少し時間がたつとその場にしゃがむので、それを待って右奥に居る敵を倒そう。



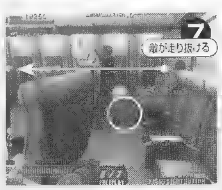
すぐに視界から消えるため、あらかじめ狙っておくのを忘れずに。取りこぼしやすいポイント。



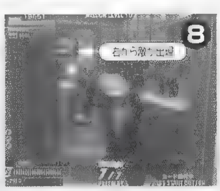
確保は簡単。ただし、確保した後すぐに立ち上がる右の人影は敵なので、素早く撃つこと。



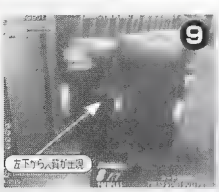
六人目は、急に画面に飛び込んでくるので誤射に注意。確保した後、左の通路に敵が出現する。



七人目を救出してすぐに敵が出現。バッグ内(丸枠部)のアイテムは、後でも回収できる。



人質確保中に画面奥に敵が出現したら、確保を中断して敵を倒そう。その後再び確保再開だ。

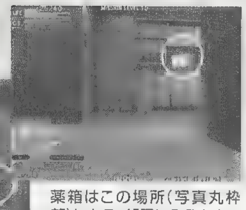


左下から人質が見えてくる。驚いて誤射しなければ問題無し。これで九人全員を救出できる

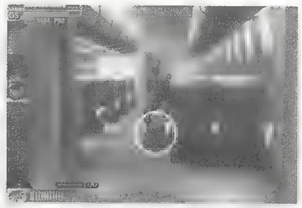
GO! GO! SQUAD 戦術格闘で、本文写真のように三つのサイトが出現するのは、レベル10から。レベル4まではサイトは一つ、レベル5～9までは二つとなる。しかしEXCELLENTクリアの条件は、純粋に素早く消すことが求められるため、低レベルのうちから結構シビア。ちなみにレベル16ではサイトは一つしか現れないが、相当素早く撃たないと失敗となるぞ。

Ⓖ 人質確保続き

人質確保のイベントが終わると客席の後方に移動しているが、そこからさらに後方の給湯室に入っていく。ここでライフが補給できるが、直後に難所も訪れる。部屋に入って写真の薬箱を回収し、右を向いて二人の敵を倒したら、次の三人が早撃ちしてくることがあって危険。最初の一人を画面左で倒し、カメラが右に動いたら段ボールの間から見える敵を即座に撃ち、右の敵を倒そう。レベルが高いと、段ボールの間の敵を素早く倒せるか否かが明暗を分ける。

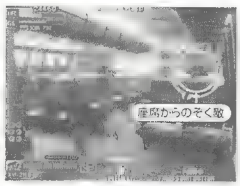

薬箱はこの場所（写真丸枠部）にある。部屋に入るときに取らないと二度と取れない。


積まれた段ボールの間から見える敵を正確に狙う。そして右に伏せている敵を倒す。


人質確保イベント中に取らなかったボディアーマーⅠは、ここ（写真丸枠）で回収できる。

Ⓗ SP援護

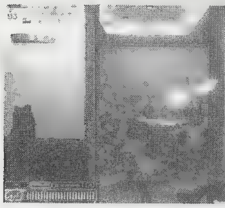
SP援護は、客席の通路を移動する人質とSPを、周囲の客席から敵が狙ってくるので、敵を素早く倒して規定の人数を守りきるというもの。ミッション1にあった仲間援護と性質は似ているが、耐久力のある仲間とは異なり、一発撃たれただけで死んでしまう一般市民がどんどん現れる。常に気を抜かないように。



E-マーカーが点いた敵は優先して狙おう！　胸から上しか見えないので的が小さいので注意して狙おう。

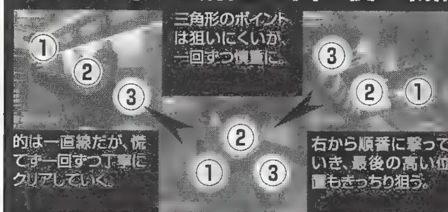
Ⓘ 会議室

会議室ルートは、電気制御室のA回路の照明をオフにしていると、暗がりとなっている。会議室の次の部屋でカウンターのポットから薬箱が手に入る。部屋を出る直前、気を抜きそうなタイミングで攻撃を受けるので、デモに入るまで安心してはいけない。

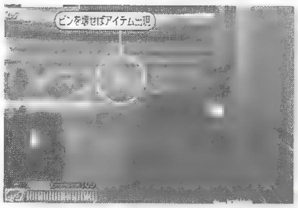

会議室の次の部屋、正面に見えているカウンター上に薬箱がある。ポットを壊そう。

Ⓙ 会議室を出た後の戦術格闘

会議室ルートにも戦術格闘が発生。Ⓔの戦術格闘同様に、三回の攻撃で敵の体に表示されたマーカーをアクションボタンで消していく。



戦術格闘を終え、次の部屋に入ると、部屋に入ったとたん複数の敵から迎撃される。視点の移動中にも敵を倒すことが求められる難所なので、配置を覚えて即座に攻撃を開始しよう。敵はソファーの手前に二人と、右の部屋の隅に一人居る。これらを倒したら、右から赤兵が入ってくる前に机上のビンを壊してボディアーマーⅡを回収しよう。

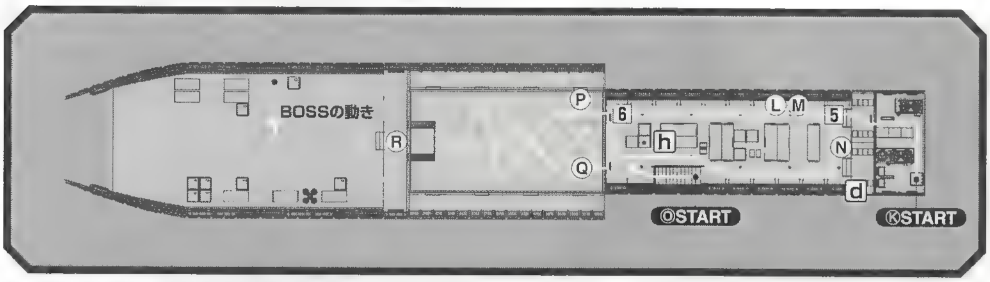


唯一ボディアーマーⅡが手に入る。四回までダメージを半減してくれる優れもの。

CARGO AREA

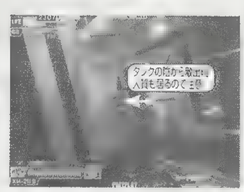


最後の階層では、フラッシュライトを使用するミッションが登場。



Ⓚ 会議室ルート

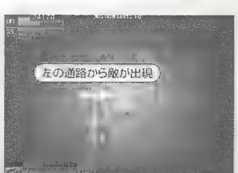
大統領を追って会議室を抜け、はしごを降りた場所は狭い機械室。視点のブラフが入り、通路の敵を倒して進む。すると左の角を曲がろうとして一旦カメラが引くが、この後で敵がすぐ撃ってくる。覚えておけば、最初にのぞき込むタイミングで画面の中央に撃ち込んでいれば倒せるので安全。部屋の隅には人質が座らされていて、この奥に敵が寝そべって現れる。慌てて誤射しないよう、下の方を狙って寝そべった敵を倒そう。


左の角をのぞくと、既に中央にあるタンクの影に敵が居るので、倒しておけば安全だ。

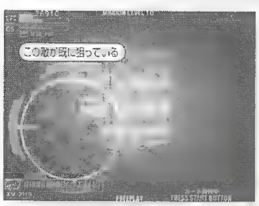
ⓁⓂ ナイトビジョンとサーモビジョン

ナイトビジョンとサーモビジョンの選択肢は、通るルートは同じなので、解説は一つにまとめる。どちらも一長一短あるが、ナイトビジョンはおぼろげながらも敵と人質の区別が視認できるが、サーモビジョンでの見分け方は、HELP！の表示を頼ることになるため、人質の配置を覚えるまではナイトビジョンでプレイするのがいいだろう。

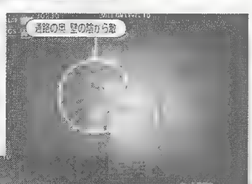
このエリアの構成だが、一本の通路を進む間に、4回左を向いて通路の敵と交戦する。注意点は、3回目に一般市民がいること。そこに至る通路と同じ調子で、出会い頭に撃って失敗しやすい危険な罠なので、絶対に覚えておこう。

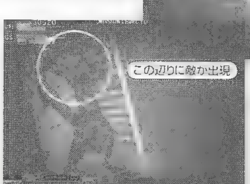


スタート地点は、レベルが高いと盾兵も現れる。ここから通路を真っ直ぐ進む中で左を向いて交戦する。



最初の通路。二回目にのぞいたときに、こちらを狙っている敵が居るのですぐ倒す。


通路二つ目。敵しか存在しないので、動く者すべてに撃ち込んで倒せ。



問題の通路三つ目。女性がしゃがんだら直後に頭越しに背後の敵を撃つ。

GO! GO! SQUAD フラッシュライトをプレイして、「ナンだこの使えない懐中電灯は!?」と思った人もいるかもしれないが、フラッシュライトとはそもそも暗がりで敵の目つぶしとして使用するもので、致し方ない。ナイトビジョンやサーモビジョンと比べると非常に明るいが、いかんせん使いにくい。やはりこれを使う作戦では敵の配置を覚えるのが最重要と言えそうだ。

Ⓝ フラッシュライト

レベル6で出現する。暗がりに複数の人質と敵が混在していることと、クセの強い装備、フラッシュライトを使って進んでいくので、かなり難度の高い選択肢になっている。ポイントとして、人質の目印となる「HELP!」の表示を見付けたら、その付近は撃たないように。長時間照らせないフラッシュライトの弱点を突くかのようにナイフ兵に二回も奇襲されるが、せめてこの出現場所だけでも覚えるとかなり楽になるぞ。



最初から数えて二人目の女性。立っているだけだが、女性の左に敵が現れて撃ってくる。

●人質とナイフ兵のポイント

誤射しがちな人質の中でも、最高の危険人物は、最初に走り去る女性の次、立ちすくんでいる女性だ。この女性の左横に敵が現れたら、ライトで照らして正確に倒そう。通路を右に曲がって交戦し、視点がゆっくり上がる途中で最初のナイフ兵が登場する。それから通路の敵を倒して進むと、荷物の上に隠れた敵を倒すが、その直後に右下でふいに立ち上がる人影は人質。これ以降、人質のあと続けざまに敵が現れるシチュエーションが続く。通路を反対に回り込んで敵を倒したら、いかにも次の扉へ進むという最後の最後にナイフ兵が現れるのも忘れずに。

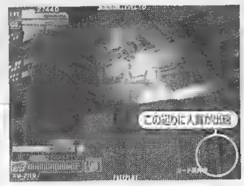

心理的に左にゴールが見えているため安心しやすいが、人質のあとに敵が現れ攻撃してくる。


交戦して振り返ったあと、いかにも終わったように見せかけて、ナイフ兵が現れる。

フラッシュライトの特徴

アクションボタンを押し続けるとライトが点灯、バッテリーゲージが減少する。押しっぱなしで約2秒弱で空になり、からになると回復に約3秒を要する。使い切らないよう、要所のみで小刻みに使うのがコツ。


角を右に曲がり、直線に入るところで、ゆっくり視点が上がるとナイフ兵が現れる。覚えるべし。



箱の上に居るこれらの敵を倒した後、右下にチラっと人質が現れる！絶対に撃ってはならない！

Ⓞ 客室ルート

階段を下りて短い戦闘を交えると、すぐに次の選択肢へ移る。扉の方向に移動すると、出会い頭に赤兵が現れることと、レベルが高いときに盾兵が現れる以外は、さして注意点はない。

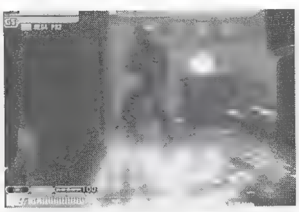

階段を降りてすぐ。視点が低いため、寝ている敵は一層当てにくいのでよく狙おう。

Ⓟ 右扉突入

ボスが居る後部ハッチの扉を開けるには、複数の敵を相手に何度も熾烈な銃撃戦が展開する。このためすべてが注意点と言える。最初の敵集団を倒すと機体が乱気流に巻き込まれ、不安定な足場での戦闘となる。乱気流の直後、敵集団が現れる。頭に命中しない限りなかなか倒せない赤兵も混じっているが、倒すことにこだわってはいけない。ダメージを受けないためには、次々と表示されるE-マーカーを狙って撃っていくことに集中しよう。赤兵も一発当てれば攻撃をキャンセルできるので、周囲のノーマル兵を倒した後で片付ければいい。

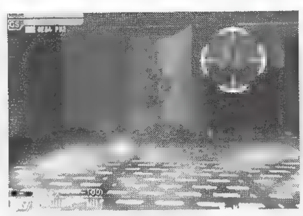
扉に近付く直前、右の扉から敵が入ってくる。これと似たシチュエーションがルートⓆにもあるが、同時出現数はこちらの方が多い。


乱気流の直後。左の赤兵に気を取られていると、他の敵の攻撃サインに気付きにくい。


床を滑って左を振り向いたところの敵配置。E-マーカーの成立が早い。

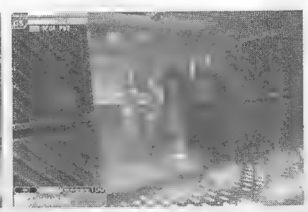
Ⓠ 左扉突入

最初の敵集団が左の扉から現れ、銃撃戦がスタート。この位置で方向を変えて三回交戦する。三つ目の集団を倒すと前方に移動して、ここでは敵が二回に分けて出現する。まず中央遠方の敵を倒すと、手前に左右から現れ、二回目の敵は左右に分散しているのでより意識してしっかり狙おう。このあとカメラが左を向き、扉からの新手と戦闘するが、その次がカメラ移動のせいで難所となる。まず扉の新手を倒し、カメラが進行方向に向き直ると、右のコンテナの向こう側に敵が一人見える。そして、即座に視点が右に移動して別の敵を追うために、狙いが大きくぶれてしまうのだ。しかもコンテナの向こう側の敵は、撃ってくるのがわりと早いため、最初に見えたタイミングで撃ち損じるとかなりの確率でダメージを受ける。下の写真左で出現位置を覚えて、速攻で倒すべし。


最初の敵集団。コンテナが邪魔なので、見えている体の部位をしっかり狙おう。



コイツが問題の、コンテナの向こう側の敵。視界が動くまでが勝負、と思って狙い撃て！


最初の交戦ポイントから進んだところ。この敵を倒すと、手前に分散して敵が現れる。

Ⓡ BOSS

ボスの頭への一発必中が求められるが、簡単に狙えるタイミングがある。ボスが右から左に移動するのを待っていると、飛行機の羽根の中ば辺りでひょこっと顔を上げて静止する（写真の位置）。ここまで待てば、かなり狙いが安定するぞ。そのあと機体に乗り込んで逃げてしまうが、タイミングはシビアではない。



早く倒せばEXCELLENTとなる。徐々に早撃ちにチャレンジしてみよう。

高レベルだと違い！

気付きにくいが、レベルによるボスの難度差は、ごらんの通り。実はこんなに距離が違っているのだ。

MISSION LV16



MISSION LV1



GO! GO! SQUAD
●「ラッカード・ジモン＝寺門ジモンだったりして、ほかのステージボスも●チョウ倶楽部の面々を文字っているのでは？」という疑問については、目下検証中である。
●セガさんから『GHOST SQUAD』『SEGAGOLFCLUB Network ProTour』販促用ポスターセットを読者プレゼントとして頂きました。詳しくは61ページに突入せよ!!

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2 ロケテスト 大好評のうち終わる

ストーリーモードも大詰め！ 3周目の上級を攻略！

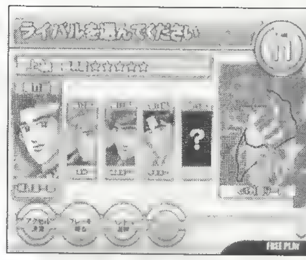
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE™

Text：ずるずる

ロケテストが行なわれた『2』の開発状況が気になるところだが、発売はまだ先の話。本作のストーリーモード攻略も後半に入り、ライバルの強さも半端ではなくなってきているので、集中して走るように！

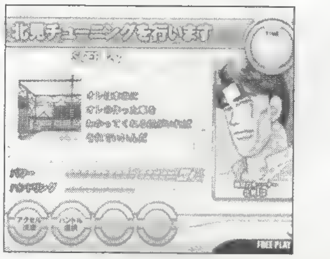
湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2004年7月上旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

上級



3周目の上級で登場するライバルは、相沢、友也、城島、平本、そして神谷兄弟とC1ステージでも湾岸ステージでもトップクラスの速さを持つ奴らばかり！　生半可な腕では到底勝つことはできない。

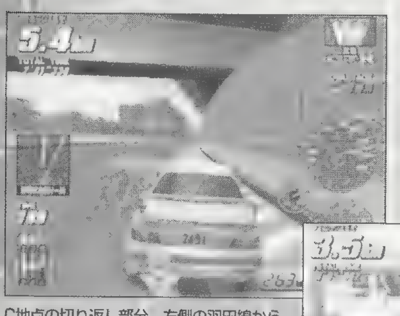
またタイムアタックで腕を磨いたとしても、ストーリーモードならではのアザーカーの存在、そして最も重要なバトルの対処の仕方次第で、構築されたラインが役に立たないこともある。バトル用の腕も磨かないとクリアするのは難しいぞ。そんなストーリーモードの面白さも熟知しながら今回の上級を戦い抜き、最終目標の超上級を目指そう！



3周目ともなると、チューニングによってかなりの差が出る。パワーとハンドリング、どちらを重視する？



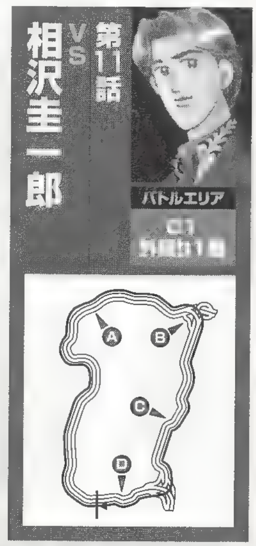
新環状線がバトルフィールドだが、C1部分のコーナー群の展開次第で楽にも苦しくもなる。まずA地点の左を壁ターンでクリアする。早めに当たるようにして高い速度を維持すること。そしてネックになるのはやはりB地点の切り返し部分。出口の左でアクセルを緩めると、インを突ける上にブロックをすることも可能だぞ。芝浦JCTのC地点の切り返しは、コース幅を使い切らないと接触するので注意。最後のばん回場所となるD地点の左は全開で抜け、湾岸線で抜き去ろう。



C地点の切り返し部分。右側の羽田線から切り込むようにしないと、全開走行のラインを維持できない。DGチューンのクルマはグリップが悪いので注意すること。



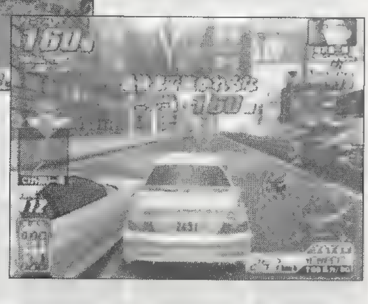
レインボーブリッジを渡り切ったところにある台場出口の左コーナー。ここのイン側にアザーカーが居るので、インから抜く場合は、早めに切り込むように！



まず序盤のA地点だが、ブラインドコーナーが多いので、膨らんで接触しないように。そして江戸橋JCTのB地点。ここのきつい右で抜かれてもあわてないこと。ばん回は十分に可能だ。C地点のきつい切り返し部分だが、ここで接触をすると大きく離されて後半で追い付けなくなる可能性が出てくる。アクセルを緩めてラインを重視して抜けていこう。D地点を接近戦で入ると、少しでもインを開けると抜かれる可能性がある。しっかりインを閉めてゴールを目指そう。



汐留ランプ手前の切り返し部分で抜かれてもあわてないこと。浜崎橋JCTの右で羽田線への車線からインへ切り込み、コーナー出口での加速ラインを確保しよう。



D地点のクランクを抜けても油断しないこと。その直後にある左コーナーのインを開けると相沢が突っ込んで来るぞ！　最後までインをきつく閉めて走ること。

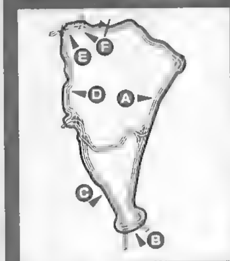
平本が本領発揮をしてくるのは湾岸線に突入してから。A地点までミスは絶対しないように！　B地点の連続カーブだが、どちらも早めに切り込んで接触せずに抜けて前をキープしよう。C地点の連続コーナーは抜き返せるポイントだ。D地点の切り返しはこれまで同様に接触に注意。E地点での壁ターンで大きな減速を抑えて抜けられれば、F地点で平本の前に出ているはず。抜かれていてもすぐ後ろをキープして走り、最後の右から左のコーナーのインを突いてゴールを目指そう！

第14話 VS 平本洸一



バトルエリア

[illegible]





E地点の壁ターンは、複数回接触しても、角度が浅ければ落ちるスピードを抑えられる。



F地点の箱崎JCT後の右コーナーは勝負の要になる場所だ！　早めに切り込みつつ長くインをキープして、絶対に抜かれないようにすること！



最後の連続コーナーはインを開けると突っ込まれるぞ。特に二つ目の左のインは絶対に開けないこと。抜き返すのならこの左を狙え！

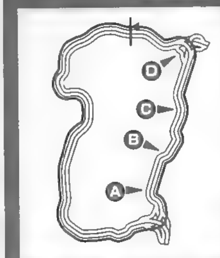
相沢と同じC１がバトルの舞台だが、スタート＆ゴール地点が違うので別物と意識すること。同じなのはここも後半が勝負になることだ。その後半で勝負のポイントとなる最初の部分は、汐留ランプ前のA地点の切り返し。切り込みが遅れるとラインがふくらみ追い付かれるので、早めに切り込むように。そしてB地点の切り返し部分は、進入地点で減速することで接触を抑えて、脱出速度を高く維持するように。C地点の橋脚だが、早めにハンドルを戻してスムーズに外側のトンネルに入ろう。ミスをしても接触を最小限に抑えたい。もし抜かれた場合は、D地点の江戸橋JCTの左で追い付けるように。そして残りのワインディング部分で前に出ること。前に出てもインを閉めないと抜き返されるので、インをキープしながら各コーナーを切り返していこう。

第13話 VS 城島洸一



バトルエリア

C1 外回り1周





ゴール手前のゆるいコーナー群は、インをキープしないと抜かれてしまうぞ。外側にトラックが出現する左コーナーはふくらまないように注意。



C地点の橋脚だが、DC系のマシンは特に注意！　グリップが悪いので、ハンドルを切り過ぎるとマシンが滑って壁に接触するぞ。

まずは追い付くことから！

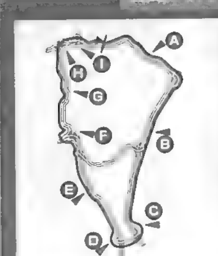
まずは湾岸線に向かいつつ2台を追う展開。クルマによってはすぐに追い付く場合もあるが、ミス無く走り、A地点までに追い付いて、B地点ではバトルを展開できるようにしたい。前半はブロックを徹底しなくてOK。抜いても抜かれても後半までバトルがもつれるからだ。C地点も無理に抑え込まなくても大丈夫。



第15話 VS 神谷エイジ 神谷マキ

バトルエリア

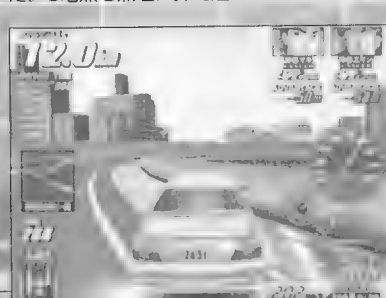
[illegible]



ブロックしつつ後半で勝負！

勝負はC1。F地点の浜崎橋JCTのゆるい左を接触しないで、汐留ランプ手前の切り返しに突っ込む。そしてG地点の橋脚で接触に注意しつつ、H地点のきつい右を高い速度の壁ターンで抜けよう。最後に、I地点以降のコーナーでインを閉めて兄弟を抑え込んでいこう。

C地点の連続コーナーは、ミス無く走ることはもちろんだが、後半でばん回できるので、無理してブロックしなくても大丈夫だぞ！





後半は、やはりG地点の橋脚部分を無接触で抜けられるかがポイントとなる。ここでは滑らせ過ぎないように注意。またミスをしてもばん回できるように、軽く速度が落ちる程度に抑えたい。

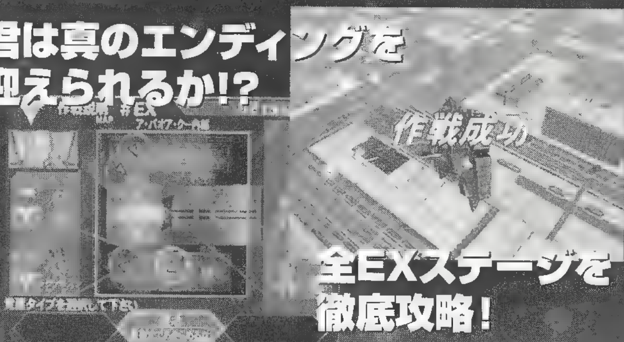




箱崎JCTを通過した時点で最悪でも1台は抜いておきたい。2台の前にいてもI地点以降のコーナーでインを開けるとすぐに抜かれるので最後まで気を抜かないように。もし抜くなら最後の左で勝負だ

E地点の切り返しで差を付けることが可能。しかしその先ですぐに追い付かれるので、丁寧にアザーカーをよけつつブロックしていこう。

君は真のエンディングを迎えられるか!?



全EXステージを徹底攻略!

機動戦士Zガンダム エゥーゴ VS. ティターンズ DX デラックス

前号ではEXステージへ行くための攻略をメインに紹介したが、今回は各ルート別にEXステージで登場する機体やパイロットを紹介。クリアするためのアドバイスを中心にCPUの行動パターンなど、細部に渡って攻略していくぞ!

Text：モミアゲ

機動戦士Zガンダム エゥーゴ VS. ティターンズ DX（デラックス）
■メーカー：発売元 バンプレスト

ルートごとのEXステージ出現機体&パイロット

ルート	ステージ名	エゥーゴ側		ティターンズ側	
A	月面	ジェリド/ガブスレイ ヤザン/ハンブラビ（海ヘビ） シロッコ/ジ・オ	ロザミア/ギャプラン ダンケル/ギャプラン ラムサス/ギャプラン	アムロ/リック・ディアス赤(バズーカ) エマ/ガンダムMk-Ⅱ(ライフル) カミーユ/Zガンダム(ライフル	アポリー/リック・ディアス赤(バズーカ) ロベルト/リック・ディアス赤(バズーカ) クワトロ/リック・ディアス赤(バズーカ)
B	ホンコンシティ	フォウ/サイコ・ガンダム ロザミィ/サイコ・ガンダムMk-Ⅱ		エマ/ガンダムMk-Ⅱ（ライフル） カツ/ガンダムMk-Ⅱ（ライフル） カミーユ/ガンダムMk-Ⅱ（ライフル）	クワトロ/ガンダムMk-Ⅱ（ライフル） アムロ/ガンダムMk-Ⅱ（バズーカ） アポリー/ガンダムMk-Ⅱ（ライフル）
C	フォン・ブラウン	ライラ/ガブスレイ マウアー/ガブスレイ ジェリド/バウンド・ドック黒	カクリコン/バイアラン サラ/バイアラン	クワトロ/百式（ライフル） ロベルト/スーパーガンダム アポリー/スーパーガンダム	カツ/リック・ディアス赤（バズーカ） アムロ/リック・ディアス赤（バズーカ）
D	グリーンノア1	サラ/ボリノーク・サマーン レコア/パラス・アテネ（拡散） シロッコ/ジ・オ	ヤザン/パラス・アテネ（拡散） カクリコン/ボリノーク・サマーン フォウ/ジ・オ ライラ/パラス・アテネ（拡散）	カミーユ/Zガンダム（ライフル） エマ/ガンダムMk-Ⅱ（バズーカ） アムロ/ガンダム（ライフル）	クワトロ/ガンダムMk-Ⅱ（バズーカ） カツ/ガンダム（ライフル） アポリー/Zガンダム（ライフル） ロベルト/ガンダム（ライフル）
E	タクラマカン砂漠	シロッコ/Zガンダム（ライフル） ジェリド/スーパーガンダム ハマーン/キュベレイ	フォウ/Zガンダム（ライフル） ヤザン/スーパーガンダム ロザミア/Zガンダム（ライフル） マウアー/スーパーガンダム	カミーユ/ジ・オ カツ/ジ・オ ハマーン/キュベレイ	ファ/Zガンダム（ハイメガ/ライフル） クワトロ/ジ・オ アポリー/Zガンダム（ハイメガ/ライフル） ロベルト/ジ・オ
F	ア・バオア・クー内部	シャア/ジオング ララァ/ジオング ガルマ/ビグ・ザム	ランバ・ラル/シャア専用ゲルググ マ・クベ/ジオング ガイア/シャア専用ゲルググ	セイラ/ガンダム（バズーカ） リュウ/ガンダム（ハンマー） アムロ/ガンダム（ライフル）	スレッガー/ガンダム（バズーカ） ハヤト/ガンダム（ライフル） カイ/ガンダム（ハンマー）

効率の良い撃墜順を知る

ここでいう「効率の良い撃墜」とは、機体別のコスト減少値を計算し、少ない撃墜数で勝利することや、危険度の高い敵機を優先して撃墜することを指す。左にルートA～FのEXステージで出現する機体&パイロットをまとめたので、これと見比べながら内容を把握してもらいたい。

なお、CPUの総コストは一人プレイ時は400、協力プレイ時には500となっている。今回の攻略では協力プレイ時の総コスト500を前提に、各ルート毎のワンポイントアドバイスとCPUの傾向と対策を紹介していくぞ。

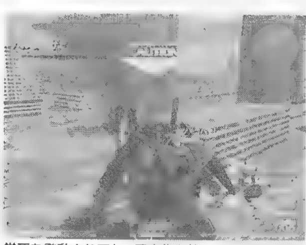


ダメージが高い、または回避が困難な武装を持つ機体は、優先して撃墜しよう。

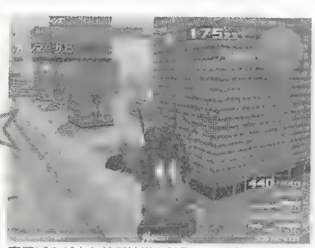
EXステージ ワンポイント攻略 ルートB（難易度：NORMAL）

コストに関係無く、エゥーゴ側ではフォウとロザミィの両者を倒さなければならない。障害物を利用して、片方を集中して狙う戦法が有効だ。どちらかといえば、リフレクタービットを持つロザミィを優先して狙っていくといいだろう。

ティターンズ側では、6機のガンダムMk-Ⅱを相手にすることになる。無制限に乱射される射撃が脅威となるため、スタート地点のビル地帯から離れずに迎撃しよう。



覚醒を発動されても、障害物を使った回避を意識すれば被弾は少ない。あえてビルに上るのもアリ?



高層ビルが立ち並ぶ地帯に陣取って、待ち気味に立ち回るのが最も安全な戦法といえる。

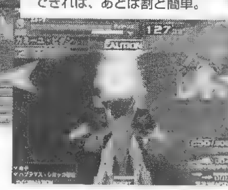
EXステージ ワンポイント攻略 ルートA（難易度：NORMAL）

エゥーゴ側では最後に相手となる3機体がすべてギャプランであるため、撃墜順序による難度の緩和は見込めない。ただし、攻撃力が高いシロッコは二度目の覚醒発動前に撃墜しておかないと非常に危険であることだけは覚えておこう。

ティターンズ側では、重力の低さや障害物の少なさからクレイバズーカが脅威となる。各リック・ディアスを優先して狙っていくのだが、カミーユの格闘には注意が必要。また、可変機体でない限りは迂闊な空中移動は控えて地上で立ち回ろう。



後半のギャプラン3体は、お好みの順序で撃墜していこう。



二度目の覚醒が来る前に撃墜できれば、あとは割と簡単。



開始直後の覚醒を凌いだら、ジ・オやハンブラビを狙っていく。

EXステージ ワンポイント攻略 ルートD（難易度：NEW TYPE）

エゥーゴ側では、サラとレコアが火力も機動力も低いため、まずシロッコを集中的に狙う。接近戦向きの機体ばかりなので、遠距離戦を軸に立ち回るのが基本となる。かといって長時間シロッコを放置し、最終的にジ・オが2体になる形だけは回避しよう。

ティターンズ側では、一気に間合いを詰めてくるZガンダムを優先的に撃墜し、ガンダムMk-Ⅱのリロードのスキを中距離を保ちつつ狙っていくのが理想。序盤は回避に徹し、Zガンダムが単機で突っ込んで来たところで一気にたたみ掛けよう。



ガンダム系の格闘は脅威なので、できれば接近はしたくない。

残念ながら、安全な位置というものが特に存在していない。

敵機が攻めてくるのを待って対処する戦法が基本だが……、

EXステージ ワンポイント攻略 ルートC（難易度：HARD）

エゥーゴ側では、相手が全ルート中で最も難度が低いと思われる機体構成で、射撃はビーム兵器のみ。空中や遠距離からの射撃に徹すれば、かなり安全に立ち回ることが可能だ。後半出現するバイアラン2機の高い位置からの接近には若干注意しよう。

ティターンズ側では、2機のスーパーガンダムがカギ。待っていればスキの大きな射撃を出してくるため、反撃だけで容易に撃墜可能となっている。後半のリック・ディアスはクレイバズーカがやっかいなので、出現後は最優先で狙っていくといいぞ。



強敵と呼べる機体が存在しないため、難度はかなり低め。

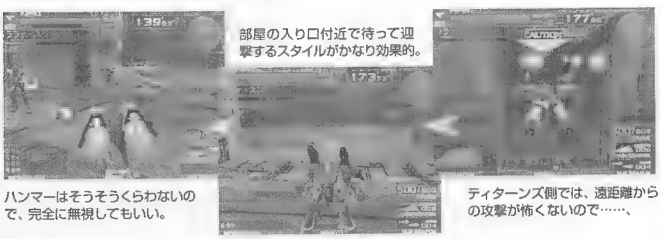
敵機の硬直に対して射撃を狙っていく狙撃スタイルが安全。

重力の低さを利用した、高い位置での空中移動をメインに……、

EXステージ ワンポイント攻略 ルートF（難易度：HARD）

エゥーゴ側では、耐久値の高いビグ・ザムを相手にしないのが好ましいが、壁を貫通する大型メガ粒子砲に対しての警戒は必要だ。コストの割に防御力の低いシャア専用機が大半を占めるので、「強襲」を使用して一気にたたみ掛ける戦法が有効といえる。

ティターンズ側での出現機体は、何とガンダムのみ。ライフル、バズーカを装備した機体を、武装がハンマーになっているリュウ、カイよりも優先的に狙っていくのが基本。入り組んだ地形を利用して敵機を孤立させていくのが理想といえるだろう。



ハンマーはそうそうくらわないので、完全に無視してもいい。

部屋の入り口付近で待って迎撃するスタイルがかなり効果的。

ティターンズ側では、遠距離からの攻撃が怖くないので……、

EXステージ ワンポイント攻略 ルートE（難易度：HARD）

エゥーゴ側では、まずハマーンを撃墜しよう。その後は山岳地帯に移動し、囲まれないように回避重視で立ち回る。機体性能的にはZガンダムの方が脅威だが、回避重視で動きつつスーパーガンダムの硬直を狙っていく方がより安全に立ち回れるぞ。

ティターンズ側では、相手が全ルート中最高難度を誇る機体構成。ハマーンの存在もさることながら、火力の高いジ・オが複数機出現するのは圧巻の一言。安定する戦術は無く、プレイヤー性能の問われる厳しい戦いになるのは間違い無いだろう。



どちらかが特攻してオトリになる戦法が有効なステージだろう。

しかし、ジ・オやスーパーガンダムを無視するのはリスキー。

回避重視の立ち回りをする場合に、かなり邪魔なキュベレイ。

CPU機体の傾向と対策

[illegible]立つ「CPUの特徴」を紹介。EXステージを安定[illegible]のための作戦や、階級上げなどに役立ててほ[illegible]

EXステージで登場するCPU機の最大の特徴は、「覚醒ゲージが作戦開始直後からたまっている」という点。また、そのほかのステージのCPU機にもいえることだが、「覚醒システム発動直前に必ず特定のセリフをしゃべる」という特徴も存在する。

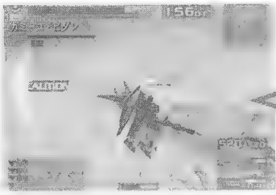
これらのことから、EXステージのCPU機はかなりの確率で作戦開始直後に「セリフ→発動」と行動してくるパターンが多い。よって、序盤は距離を取って立ち回り、セリフをしゃべったら回避行動を最優先にするのがセオリーだ。CPU機が「強襲」を使ってくるステージでは、特に注意を払う必要があるだろう。

また、CPU機は「必要最低限のサーチ切り替えしか行なわない」という特徴もある。CPUがサーチを切り替える条件は、大きく分けて「ロックオンしていた機体が無敵状態になる」「ロックオンしていた機体が、もう1機の位置に比べて極端に遠い」「攻撃を受ける」の三つだ。

これを利用すれば、どちらかがオトリ役を演じることも可能。例えば、開幕から自機が前衛に出て回避に専念し、フリーになっている僚機が高威力な連続技を決めるというものがある。うまく活用すればニュータイプ評価を安定して上げられるようになるため、EXステージに挑戦するための階級上げにも役立つぞ。



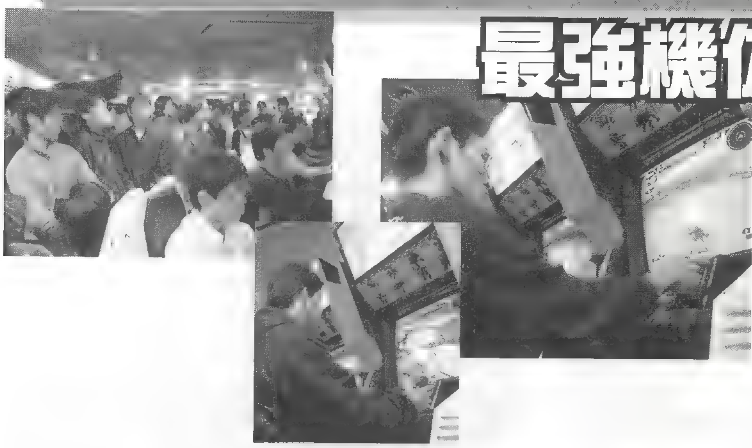
CPUは基本的に、作戦開始から10秒経過するまでの間に最初の覚醒を発動してくる場合がほとんどだ。



障害物が豊富な位置に逃げたり、高くジャンプして時間を稼ぐのがセオリーだ。



敵軍のパイロットが普段とは違うセリフをしゃべったら、即座に距離を取ること。



最強機体はゴジュラスか!?

ZOIDS ゾイドインフィニティ ∞

ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2＋ボタン×4
■発 売 日：2004年6月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

記事内の略称に関して：ハイパーブレーキ→HB、スロット1（右トリガー）→RW①、スロット2（左トリガー）→LW①、スロット3（両トリガー）→CW、スロット4（切り替え後右トリガー）RW②、スロット5（切り替え後左トリガー）→LW② ※RW、LWに一種類しか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」、「LW」と記述しています。

機体や武装をそろえたプレイヤーが増えて、対戦に熱が入り始めてきた『ゾイドインフィニティ』。今回は、初の大規模な大会となった「神奈川最強位決定戦」をリポートする。大会で活躍した機体や、目立ったテクニックも紹介しているので見逃すなよ！

Text：三茶ゾイダーズ

神奈川最強の座はだれの手に……

神奈川最強位決定戦 リポート

決勝トーナメントまでの流れ

去る11月23日、神奈川県のタイトーステーション横浜にて、「神奈川最強位決定戦」が行なわれた。これは、神奈川エリアのタイトー直営店九店舗で予選を行なって上位2名を選出し、決勝を争う大会である。名目上は「神奈川最強位」と銘打ってはあるものの、『ゾイドインフィニティ』では初の大規模な大会であり、県外からも多くの参加者、観戦者が訪れ、会場は大きな盛り上がりを見せた。

決勝大会は、4ブロックに分けてリーグ戦を行ない、そのうち上位2名が決勝トーナメントに進む形になった。

Aブロックは、1位が「ウィザード」、2位が「56」。直接対決は僅差だったものの、2名とも機体性能を活かした安定した強さで勝ち上がった。

Bブロックは、ライガー系3体にジェノブレイカー1体というブロック。「クロロ」（JB）が、機体へのこだわりと、それに伴うテクニックを見せるも残念ながら敗退した。そして1位が「TAKS」、2位が「ウィンディ」となった。

Cブロックは、最年少の選手「けんと」（G・T・O）の居るブロック。惜しくも敗退したものの、マップセレクトでニビル市を引き当て、2試合連続で勝利して会場を大いに沸かせていたぞ。結果は、1位が「AIRBIRD」、2位が「LOWE」であった。

Dブロックは、強力な機体といわれながらも唯一の参加となったアイアンコングPKを駆る「あっでぃ」が居るブロック。しかし、バージョンアップのあおりを受けて大苦戦。結果、1位が「アル」、2位が「ハーマン」となった（予選を通過した時点では、弱体化する前のバージョンであった）。



タイトーステーション横浜では、ランキングバトルなども行なわれているぞ。


大会の最年少の選手は、何と小学生！ ゾイドのファン層の広さがうかがえる。

神奈川最強位決定戦 決勝トーナメント

優勝：ハーマン

- ウィザード ブレードライガー 准将 セイタイトーアゼクーラ 2位通過
- ハーマン LZイェガー 大佐 タイト インア塚西口 1位通過
- TAKS LZイェガー 少将 ゲームスペースジャンボ 1位通過
- LOWE ケーニッヒウルフ 少将 タイトーインア塚西口 2位通過
- AIRBIRD ライトニングサイクス [illegible]司令官 タイトーイン戸塚西口 3位通過
- ウィンディ エナジーライガー 中将 タイトーステーション溝の口 1位通過
- アル ゴジュラスギガ 最高司令官 タイトーステーション溝の口 2位通過
- 56 ジェノザウラー 大佐 タイトーサイト 2位通過

3位決定戦：TAKS − AIRBIRD → TAKS

はみ出しZOIDS
本文中の略称：機体名 JB＝ジェノブレイカー G・T・O＝ゴジュラス・ジ・オーガ LZイェーガー＝ライガーゼロイェーガー LS＝ライトニングサイクス Eライガー＝エナジーライガー
武装名 ロングレンジバスターキャノン＝LRBC バルカンポッド＝バルカン



強さの秘密は!?

使いこなすのは難しいものの、高いポテンシャルを誇るLZイェーガー。その強さの秘密は、

①：スピードが全機体中トップクラス。

②：側面、背後に攻撃できる武器を持ち、相手をロックしなくても攻撃できる。

という2点にある。これらを活かすため、相手の位置はレーダーと目視で確認し、HBを控えよう。これで被ダメージの機会を減らす。そして②の特性を活かし、背後から追い掛けてきた相手や、逃げる相手を側面にとらえて攻撃しよう。


細かいブーストダッシュとステップ旋回を駆使して画面中を駆け回れ！



待ってCWで一発狙い

大会ではLW、RWのけん制攻撃でHPをケズり、反撃に移ろうとしたところをCWで迎撃するパターンが目立った。ダッシュを控えめにしてステップ旋回で相手を捕そくしつつLW、RWでけん制、接近してきたら強力なCWで迎撃するという戦法は、ゴジュラス・ジ・オーガの究極のスタイルといえるだろう。

これに対してはダメージを受ける覚悟で、けん制に射撃を当てるか、背後に回るまで動き続けることが有効。また、CWの間合いに入らないよう注意しよう。


交錯する瞬間CWで迎撃する。特にステップ旋回中のCWは回避困難だ。

決勝トーナメント1回戦

第1試合は、お互い一本ずつ取るものの、最後は「ハーマン」がEシールドを展開して接近を図る「ウィザード」に、「ソニックブームはEシールドでは防げない」という特性を活かして勝利する。第2試合は、最終ラウンドで大きくリードされた「LOWE」が逆転を狙って追い掛けてきたところを、しっかりと迎撃した「TAKS」が勝ち上がる。第3試合は、「レア機体」Eライガーを駆る「ウィンディ」が粘りを見せるものの、高い回避テクニックを持つ「AIRBIRD」が終始主導権を握り続けて、2本連取する。第4試合は、「56」が回避からの反撃を試みるも、「アル」が近距離でLRBCで一気に体力を奪い、二本連取で勝利した。


苦労して入手したレア機体の晴れの舞台だが、残念ながら敗退してしまった。

激闘の準決勝

準決勝第1試合は「TAKS」対「ハーマン」。LZイェーガー同士の対決となった。

1本目は、「3DM-レーダー」による広い射角を活かした射撃と、ソニックブームの2連続ヒットなど、攻撃のテクニックが冴え「ハーマン」が先取する。2本目は、うって変わってお互い少しずつダメージを与えるものの決定打にはならず、「ハーマン」がわずかのリードを守り切り連取。決勝へと駒を進めた。


今大会での活躍の目立ったLZイェーガー。同機体戦は「ハーマン」が制した。

第2試合は「AIRBIRD」対「アル」。まず1本目は、近距離でのLRBCをうまく当て「アル」が先取。2本目は、「AIRBIRD」が慎重にLRBCを避け切って取り返す。迎えた最終ラウンド。距離を取る「AIRBIRD」をジリジリと追い詰めていく「アル」。残り時間わずかというところでリードを奪われ、焦って攻撃してきた「AIRBIRD」にさらに攻撃を加えた「アル」が接戦を勝利し、決勝進出を決めた。


「AIRBIRD」の勝利を予想した人が多く、「アル」の勝利は会場を大いに盛り上げた。

神奈川最強位が決定！

決勝は、奇しくもDブロックの1位と2位による再戦となった。勢いに乗る「アル」が序盤から強気な攻めを見せるが、立て続けにソニックブームをヒットさせた「ハーマン」が逆転勝ち。2本目は「ハーマン」がソニックブームでリードを奪い、そのまま逃げ切り、優勝を手にした。


「アル」が必死に追い掛けるも、「ハーマン」には追い付けず、予選の結果を覆して優勝した。

大会注目テクニック紹介

大会ではやり込んだ職人プレイヤーが、さまざまなテクニックを披露していた。ここでいくつか紹介しよう。

LSのLRパルスレーザーライフルは、発射までタイムラグがあるので、RWに高圧濃硫酸噴射砲を装備し、CWを撃った後に素早くRWを撃つことで、ほぼ同時に着弾させられる。衝撃値の低さも手伝い、ダウン補正を受けずに大ダメージを与えていた。

LZイェーガーはソニックブームを相手と併走、あるいは後ろから追い掛けられているときなどにヒットさせ、素早くトリガーを離してもう一度発射し、2連続でヒットさせていた。

神奈川最強が決定！



後ろ左から：TAKS、AIRBIRD、アル
下段中央：ハーマン



Dr.みかみの大会総評

『ゾイドインフィニティ』開発担当のDr.みかみです。このたびの大会は、予想を超えた盛り上がりで、非常に開発者みょうりに尽きる思いです。今後とも『ゾイドインフィニティ』をよろしくお願いします！

はみ出しZOIDS **大逆転の秘密**：決勝トーナメントへ進む選手が予選ブロックごとに上位2名になったのは、当日の盛り上がりに感じ入った主催側が急きょ変更したため。これにより本来なら決勝に上がれなかった「ハーマン」が巡って来たチャンスをものにし、逆転優勝したのである。「アル」いわく、「一度勝った相手に負けたのは悔しいです」とのこと。

撃ちまくれ！ 最後の最後まで!!

TRIZEAL

トライジール

トライアングル・サービス ©2004 TRIANGLE SERVICE

『トライジール』の攻略もいよいよ最終回。最終面のワンポイントアドバイスと、ファン必見の開発者ミニインタビューを掲載。『トライジール』の知られざるヒミツに迫る！

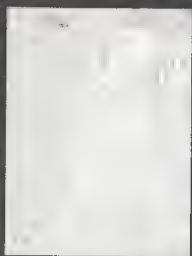
トライジール
- ■メーカー：トライアングル・サービス／タイトー
- ■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2004年9月(稼働中)
- ■使用基板：NAOMI

Text：黒鉄タカスエ

HYPER 手軽に攻撃力アップ！

後半面ともなれば、すべてのショットを最大までパワーアップさせていても、火力不足に陥ることが多々ある。そこで、手軽に攻撃力をアップさせられる小技を紹介しよう。

やり方は簡単。ショットを撃ちながら武器切り換えボタンを連打するだけ。これで常にそれぞれのショットをメインに選択したときの強力な攻撃を出し続けることができる。ただし、それぞれのショットのレベルがサブショットの効果を発揮する4以上でなければ、逆に攻撃力低下を招いてしまうので、その点のみ注意しておこう。





ショットと切り換えを交互に連打するだけでこの威力！ パワーアップ時のそう快感がさらにアップだ。

ボムの無敵時間を利用して、ボスの体力をゴリゴリ削るのにも役立つ。超攻撃力で一気に破壊だ！

STAGE 6

ステージ中ザコとの戦闘は開幕に少しあるだけで、中ボス→最終ボスとボス戦のみの構成となっている。

中ボス

最終ステージでまず待ちかまえているのは、人型の兵器「TRIDYN」。アドリブで回避するのが難しい攻撃を多数持っており、ある程度パターンを覚えるまでは苦戦必至だ。

1次形態

1次形態では、A→B→C→Dの順に攻撃を仕掛けてくる。開幕は、6WAY弾を両手から撃ってくるA。距離を離して相手の真正面で待っていれば、少しの動きで回避できる。焦って大きく動かないように。

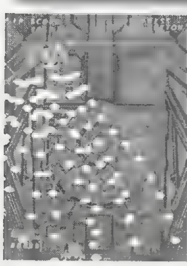
Bは、右手からの弾を相手の右側面、左手からの攻撃をその反対に回り込むように避ければOK。その後すぐにCの高速弾が飛んでくるので、回避したらすぐに距離を離さないと危険だ。

ダメージを与える最大のチャンスはD。ボスの正面が背面にくっつき、回転に合わせてボスの周りを移動しつつ攻撃する。この後ふたたびAにパターンが戻るため、攻撃が終わったら距離を離すのを忘れずに。

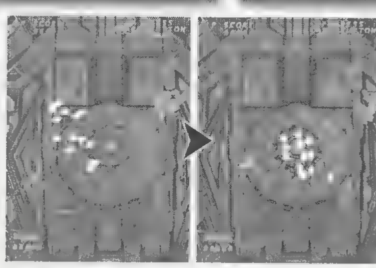
2次形態

[illegible]攻撃パターンはD→E→F→Dと変化する。

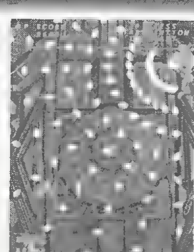
まずEの体当たり→バルカンだが、体当たりしてくるまでに余裕があるので1次形態でAを避けた時同様距離を離していれば十分対処できる。体当たりを避けた後は、画面上を大きく動かずにそのままバルカンを回避しよう。バルカン回避後は、画面中央からA同様の攻撃を行なってくる。自機との距離が近くなるので、慎重に避けよう。2P側でプレイしている場合は、バルカン後すぐ後ろに回り込むように動けば弾幕の外に出られるぞ。



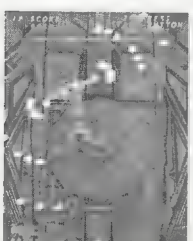
A 両腕から6WAY弾を発射。なるべく中ボス本体から離れた位置に居よう。



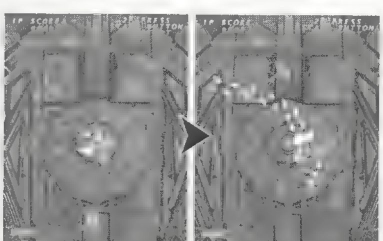
B 腕を大きく振りかぶり、右手→左手の順にばらまき弾を撃ってくる。



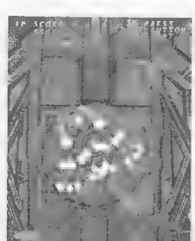
C 高速11WAY弾を発射。真ん中の1発が自機を狙うので、少し動いて避ける。



D 両腕を広げ、時計回りに回転しながら6WAY弾をばらまいてくる。



E 自機に向かって体当たりをしてきたあと、画面上方に移動しながらバルカンを連射。



F Aと同じ6WAY弾だが画面真ん中あたりから上へ移動しながら撃ってくる。

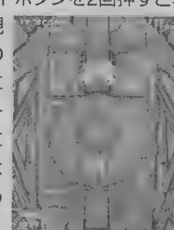
DANGER

開幕のザコラッシュ後、シャッターが左右から閉じてくる場面があるが、このシャッターは破壊できず、閉じてしまうとボムを使わなければ抜けられなくなってしまう。シャッターの閉じる速度は遅いので、よほどぼんやりしていない限りは抜けられると思うが、一応注意しておこう。



SECRET

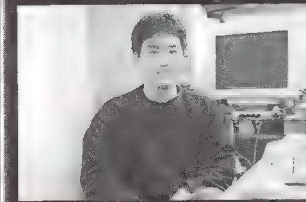
中ボスの登場後、攻撃を開始する前に「かかってこいや」という感じに腕をクイッと動かすポーズを取る。このポーズを取っている最中にスタートボタンを2回押すと、ボムアイテムが出現する。おそらく1面のUFO以上に分かりにくいシークレットボーナスだが、忘れずに回収して最終戦をより安全に戦えるようにしておこう。



TRIへ〜る 6面突入時点で残機は残っているがパワーアップは少ない、などという場合は、開幕直後にわざと死んでパワーアップを出しておき、開幕のザコラッシュを倒して出たパワーアップを合わせてゲットするのもアリ。その際は、ワイドショットをパワーアップさせるのがオススメだ。

特別企画
トライジール開発者ミニインタビュー

『XII STAG』『トライジール』など、とんがった作品を作り続けるトライアングル・サービス藤野氏を直撃！



有限会社トライアングル・サービス代表
藤野 俊昭氏

――まずトライアングル・サービスという会社について教えてください。

藤野　元々は某メーカーで、あるゲームを開発していたんですが、プロジェクト自体が無くなってしまい、それが悔しくて、何とかできないかと模索した結果、その会社を辞めて新たにシューティングゲームを作ろうとしたことが設立のきっかけですね。最初はあくまで個人事業という形で始めました。その後、法人化して完成したのが『XII STAG』なんですよ。

――『トライジール』は何人くらいで製作したんですか？

藤野　バイトのグラフィッカー1人、サウンドは外部に発注、そして私という体制でした。ちなみにグラフィッカーは高校の同級生です。同級生がフリーターだったのが幸いでした（笑）。

――藤野さんは、現在のシューティングゲーム業界をどう思いますか？

藤野　近ごろは新作が多く発売・発表されてますので、よくなりそうな気配がありますね。シューティングゲームは、ここ最近ですとケイブ作品をはじめ『サイヴァリア2』『カオスフィールド』など、今後でいえば『式神の城』の続編をはじめ『雷電III』があります、活気は出てきそうですね。

――『トライジール』のデモ画面にある「シューティング・ラブ」というメッセージに籠めた想いはどんなものですか？

藤野　単純に『トライジール』を見た人に印象付ける言葉を入れたかっただけです（笑）。ほかにも「時代はシューティング」とかいろいろ考えました（笑）。

――4面砲台地帯で1UPアイテムの存在が噂されていますが、どうなんですか？

藤野　「ある」って言った方が面白いですかね？

――ということは無いんですね（笑）。それにしても隠れキャラが多いゲームですよね？

藤野　隠れキャラを出現させたときの楽しさが好きなんですよ。ちなみに6面のボム出現方法は『ドルアーガの塔』の宝箱出現方法を意識しています。気付く人が居るかもしれないと思ってましたが、さすがに無理だったかな（笑）。

――『トライジール』の家庭用は発売されるのでしょうか？

藤野　実はもう完成していて、後は販売元との交渉次第という状況です。

――それでは、今後の新作について何かありますか？

藤野　『トライジール』は全部で三部作にしようかなと考えてます（笑）。

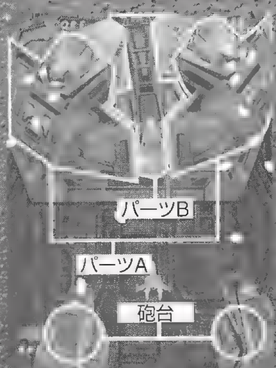
――それはぜひ作ってもらいたいですね。期待してますよ！

藤野　トライアングル・サービスの次回作に期待してください！　家庭用にはアーケード版には無いステージセレクトや、ボスステージ、オマケゲームなども収録予定ですので、オススメです!!

LAST BOSS

中ボスを撃破するといよいよ最終ボスの出現。外殻パーツをどんどん破壊していくことになるのだが、パワーアップが少ない状態では苦戦必至。ここまででどれだけパワーアップを温存して来られるかが勝負の分かれ目だ。

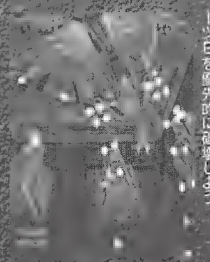
1次形態

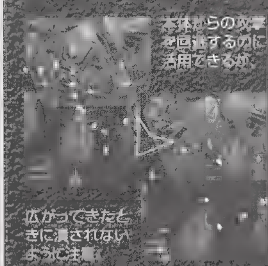


まずは、ボス本体を取り囲む外殻と、一定時間後に出現する周囲を時計回りに旋回する砲台との戦闘となる。外殻は遅い弾を射出してくるパーツA2つと、高速弾を射出してくるパーツB2つが交互に配置されている。パーツBはパーツAを破壊しないと攻撃してこない。パーツBの方が回避が困難な攻撃を仕掛けてくるので、パーツBを優先的に破壊しよう。なお、パーツBはパーツAの後ろに隠れる形で配置されているため、パーツBのみに攻撃をヒットさせるのは難しい。特にパワーアップがマックスに近い状態では、パーツAを先に破壊してしまうことが多いだろう。そんなときは、砲台パーツを壁代わりに使って高速弾を回避していくとよい。

砲台パーツは、画面を大きく時計回りに旋回すると同時に、一定間隔でその旋回半径を広げたり縮めたりする。広がっているときには砲台の後ろへ出て外殻からの攻撃を防ぐことができないので注意が必要だ。

ボス本体を取り囲む八つのパーツを破壊すれば2次形態へと移行するのだが、その際砲台パーツは残ったままになる。攻撃のそれほど激しくない1次形態のうちになるべく多くの砲台パーツを破壊しておいた方が、2次形態で楽に戦える。しかし、弾避けが苦手な人は、すべてにまんべんなくダメージを与えた状態で、半分位を壁代わりとして残しておくのもアリだ。





本体からの攻撃を回避するのに活用できるが、広がってきたときに潰されないように注意。

2次形態



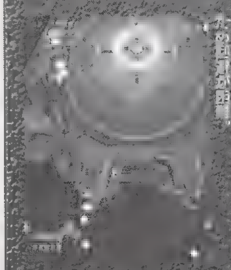
二つの外殻パーツを破壊すればいよいよボス本体へダメージを与えられるようになる。本体は破壊可能な全方位弾砲台×2と、左右に2WAY弾を撃ちながら回転する破壊不能砲台×2で構成されている。

全方位砲台から撃たれる弾の速度は遅く、ある程度ならば見て避けられるが、どちらか片方を破壊すると、ボス本体の中心より高速全方位弾が発射されるようになる。こうなってくると、逆に遅い弾が回避の邪魔になってくるので、全方位砲台は可能な限り両方にまんべんなくダメージを与え、同時に破壊してしまえるようにしよう。

砲台パーツを残していると、ボスの体力が半分を切った時点でそれぞれ180度回転し、画面の外側に向かって高速弾を撃ってくるようになる。こうなってしまうと壁として利用できないので、この状態になるまでには砲台パーツをすべて破壊しておきたい。そのためにも、1次形態で確実にダメージを与えておくか、もしくは破壊しておこう。

ラストボス戦は、パワーアップした状態でこれているならば、その状態の維持を最も重要視するように動いていけるのが理想。ボムは惜しまずにどんどん使っていこう。

なお、オールクリア時に残機はボーナスに計上されないので、残機に余裕があり残ボムが無い場合は、わざと死んでボムを回復させてからクリアするといいだろう。



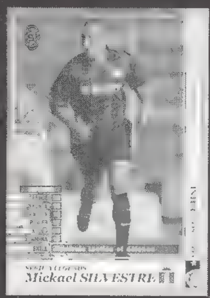


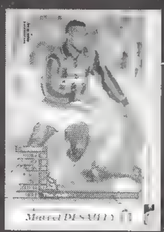
TRI知～る　6面で撃墜率100%を狙う場合、最も見落としやすいのがラストボスの周囲を回っている砲台パーツ。画面外を大きく回って移動しているため、一度撃ち漏らすと次に帰ってくるのに結構時間がかかる。撃墜率表示コマンドを活用するか、ボムを有効に使って出現したものを確実に破壊できるようにしよう。

さらに新カードの情報もお届け

Mickael SILVESTRE

ミカエル・シルベストル





GOOD COMBINATION!!

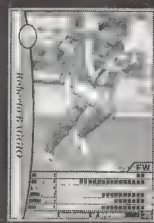
デサイー

所属しているチームは違うものの、フランス代表として活躍したデサイーとのコンビネーションは抜群だ。この二人がゴール前に立ちはだかる姿は、まさに鉄壁と呼ぶにふさわしい。同じくフランス代表で、ディフェンスの中枢を担っていたブランとの相性も良いので、彼とのコンビ、そしてデサイーを加えたトリオもぜひお試しを!

Paolo DI CANIO

パオロ・ディ・カーニオ





GOOD COMBINATION!!

バッジオ

ディ・カーニオとバッジオは90年代にACミランとユベントスという、二つのビッグクラブで同僚だったことがある。それが、二人の相性が良い理由でもあるようだ。二人とも並外れたテクニックの持ち主だけに、この魅惑の「ファンタジック・デュオ」はテクニック系選手に再び光明をもたらす起爆剤となるか!?



©SEGA, 2002, 2004 ©Panini 2004
Su licenza di
A.I.C SERVICE SRL

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1

■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2004年12月(稼働中)
■使用基板：NAOMI2

今月は、先月紹介できなかった新カードの残り9選手に関するコンビネーションの情報に加えて、2005年春に開催される全国大会のニュースをお届けしよう。

SERIE A LEGENDS

Ver.2.1新カードインプレッション

SERIE A LEGENDS編

●パオロ・ディ・カーニオ
前線のテクニシャンらしくスピードには期待できない。運良く突破できても経験値がたまるまではシュート精度にやや不安あり。パワーが13あるためか倒されることはあまり無いが、例えばマンチーニほどドリブルで抜けていくことはできないので、「最前線で合わせる」プレイを心掛けた方が光るだろう。なお、直接FKは目を見張るものがある。

●ミカエル・シルベストル
数値的に、デサイーを一回り弱くしたような印象を受けるかもしれないが、実際には数値以上の活躍を見せてくれるDF。サイドでもセンターでも堅い守備を見せてくれるが、特筆すべきはサイドに置いたときの攻撃参加。サイドハーフをしっかりフォローし、正確なクロスをあげてくれる。

●ダリボ・ヴェスト
サイドに置いたときはもちろん、センターに配置しても十分に機能するDF。なんといっても注目なのは、そのスピード。17という能力値はだてではなく、DFの裏を狙うスルーパスにいち早く追い付き、失点を防いでくれる。ちなみにサイドバックにする場合は、右に配置した方がいいようだ。

●ヴラディミール・ユーゴヴィッチ
中盤の汗かき屋らしく、自陣ゴール前から最前線まで、攻守にわたり縦横無尽にピッチを駆け回る。機を見て相手ゴール前まで侵入することも多く、ユーゴヴィッチらしさが随所に見受けられた。スタミナ19にふさわしく、1試合を通してチームに活力を与えてくれる選手だ。ユーベ、ラツィオに在籍していただけあって相性の良い選手が多いのも特長。

Taribo WEST

タリボ・ヴェスト



GOOD COMBINATION!!

ブラン



『WCCF』においてはミランの選手となっているが、相性はインテル時代の同僚であるブランとが良好。カバーリングの達人であるブランとコンビを組めば、世界の名ストライカーたちをも苦しめることだろう。

Vladimir JUGOVIC

ヴラジミール・ユーゴヴィッチ



GOOD COMBINATION!!

マンチーニ



サンプドリアとラツィオでチームメイトだったマンチーニが好相性。また、ユベントスの黄金期を築いたコンテ、フェラーラなどといったベテランや、同期のミヤトヴィッチとも相性がよく、非常に使い勝手が良い。

新カードが追加されただけでなく、ゲーム内容にも若干の変更があったVer.2.1だが、2.0と比べてサイド攻撃が決まりにくくなったように感じた。これは単純に連携が十分につながっていなかったからかもしれないが、そのような調整が行なわれたのかもしれない。チームを作るときはこれまで以上に選手同士の相性やポジショニングの適性を考える必要がありそうだ

四度目となる全国大会の開催が決定!

Ver.2.1新カードインプレッション

SERIE A ALL TIME LEGENDS編

●ケネット・アンデション
長身を活かすためにサイドア[illegible]タックでもセンター[illegible]ター[illegible]スピード[illegible]リテアロでのゴール[illegible]

[illegible]

●ルーベン・ソサ
テクニック[illegible]

[illegible]プは不向き[illegible]活躍してくれるはずだ。

●パウロ・ソウザ
非常に精度の高いロングパスと献身的な動きで、チームを活性化させる[illegible]の姿が再現されている選手だ。とりわけ前線へのパス供給能力[illegible]

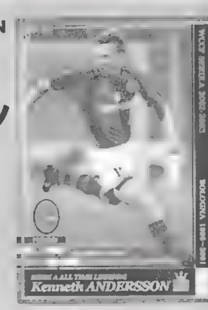
[illegible]トップ[illegible]といった選手たちと組ませると[illegible]

●フローリン・ラドチョウ
[illegible]が好評。しかもめったにオフサイドにかかることがない。相性のいい[illegible]

●アーロン・ヴィンター
縦横無尽にピッチを走り回り[illegible]相手からボールを奪ってく[illegible]れない。

Kenneth ANDERSSON

ケネット・アンデション





GOOD COMBINATION!!

シニョーリ

90年代後半から、ボローニャの攻撃を一手に担っていたフォワードの二人が、ゲーム上でも良好なコンビネーションを見せてくれる。シニョーリと、「スエディッシュタワー」のスキルを持つアンディションによるこの「凸凹コンビ」は、お互いの長所を引き出し合い、ゴールを量産してくれることだろう。

SERIE A ALL TIME LEGENDS

GOOD COMBINATION!!

パパン

当時のミラン2トップを担ったパパンとの連携が良好だ。ゴール前での絶妙のポジショニングが持ち味の両者だけに、早い段階で黄金連携になる可能性がある。パパン以外にも同じルーマニア代表のポペスクとも好相性。



Florin RADUCIOIU

フローリン・ラドチョウ



GOOD COMBINATION!!

アモローゾ

国籍も所属チームも全く異なる両者だが、この二人のコンビネーションが絶妙! 戦術上の役割分担が明確で、アモローゾが作ったスペースにすかさずソサが飛び込む、というパターンは相手にとって実に厄介だ。



Ruben SOSA

ルーベン・ソサ



GOOD COMBINATION!!

シニョーリ

ズデネク・ゼーマン(現レッチェ監督)指導の下、3トップの超攻撃的なサッカーを体現させた二人が好相性。さらにカジラギやボクシッチなどを加えれば、当時の布陣をそのまま再現して楽しむことができる。



Aron Mohamed WINTER

アーロン・ヴィンター



GOOD COMBINATION!!

コウト

ユース時代から黄金世代と呼ばれ、長年にわたりポルトガル代表を支え続けてきた二人は相性抜群だ。また、攻撃の重鎮ルイ・コスタとも好相性なので、チームのセンターラインを彼ら三人で固めてみるのも面白い。



PAULO SOUSA

パウロ・ソウザ



戦術的な役割分担がはっきりしていることもあり、相性のいいアモローゾとソサ。しかし、[illegible]になるまでにかなりの試合数を必要とした。[illegible]が難かったせいもあるかもしれないが、なかなか連携線がつながらなかった。しかし一度つながってしまうと、アモローゾがクロスを上げてソサが決める、というシーンが何度も見られたぞ



四回目の全国大会が開催されるぞ！ 主なスケジュールは、下の大会概要の通り。これまで数々の名勝負を生み出してきた「CUP WINNER'S CUP」。次はどんな熱戦が繰り広げられるのだろうか？ 腕に自信のある名監督たちよ、今から最強のチームを作り上げ、日本の頂点を目指すのだ！



大会概要

<大会スケジュール>

店舗予選大会	2005年1月22日(土)～2月20日(日)
エリア決勝大会	2005年2月26日(土)～3月6日(日)
全国決勝大会	2005年3月下旬

開催地 東京

<大会ルール>

U-5(アンダー5)

※スペシャル レアカードの使用は5枚まで 2001-2002の選手カードも使用可能。

※ロケテスト版のカードは使用できません。

<大会参加費用>

一人1500円

※参加賞として、もれなく大会オリジナル「カードケース」がもらえます

<エントリー定員>

1店舗32人

※店舗予選大会実施店舗で申し込んでください。

問い合わせ先

大会に関する問い合わせは下記の連絡先までお願いします

セガAMイベント事務局

E-MAIL:sega.am-event@sega.co.jp

店舗大会のスケジュールや結果など、本大会の詳細な情報については、下記ホームページを参照してください

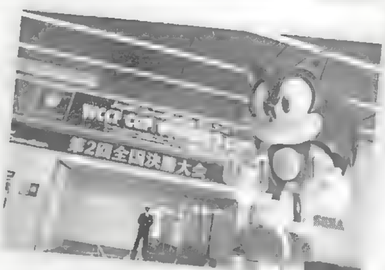
WCCF公式HP

http://www.wccf.jp/

am.sega.jpイベント情報ページ

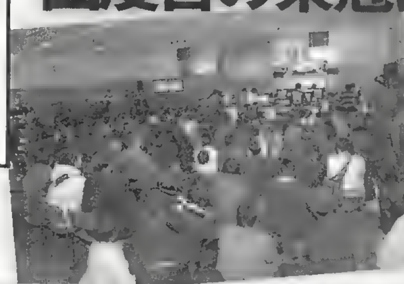
http://am.sega.jp/

※両サイトともパソコンからのみアクセスできます





四度目の栄冠はだれの手に!?





セガアリーナパドゥ アクセスマップ



セガアリーナパドゥ
住所：大阪府大阪市西区千代崎3丁目北2-3
TEL：06-6583-5100
アクセス：地下鉄長堀鶴見緑地線「大阪ドーム前千代崎」駅下車すぐ

次回開催場所告知！

12月の「WCCFトレーディングツアー」は、イベント会場としておなじみのセガアリーナパドゥで開催。当日右下のチケット、もしくは1月14日（金）発売の週刊ファミ通1月28日号付属のチケットを切り取って持参してくれた人にはいいことがあるので（チケットが無くても参加できます）、ぜひ参加してネ！

ARCADIA 2月号
セガアリーナパドゥ
トレーディングツアーチケット

WCCFトレーディングツアー リポート!!



ポージングトレードは恥を捨てた者勝ち！ 手前の人くらい気合いが入っていると。



イベント終了後は、来場者全員と個人トレード 最後まで残ってくれた方々に感謝！

今月は、宮城県にあるセガアリーナ富谷での模様をリポート。今回は開催時期が『Ver.2.1』が稼働する直前であったため、会場の入り具合が心配だったが、ふたを開けてみればビックリ！ 約90人のWCCFファンが駆け付けてくれて、イベントは大いに盛り上がった。みんなホントにありがとう！

イベント内容の方はというと、今回も充実。クイズ、ポージング、リフティング、オークションなどのトレーディングで、MVPネドヴェド、MVPトッティ、TSヴィエリ、ウェア、バレージ……など、のどがから手が出るようなレアカードがバンバン飛び交った。プレゼント抽選会では、ファミ通編集部カミカゼ長田がもらってきたヴェンゲル監督サイン入りのカヌカードも飛び出したぞ！

WCCF事典 Ver.2.1となり、初めて開催される全国大会 新カードが追加されバランスも調整されたこともあり これまでとは違うフォーメーションや戦術が披露されることだろう。テクニック系の選手が活躍できるようになったといわれているVer.2.1なので、デルピエロやバッジオといった、人気はあるのに使われなかったファンタジスタが大会で活躍するかも!?

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.58

DECEMBER 27, 2004

Text：MVP

ゲーセン占い

裸眼の人は、手がかじかんでミスしがち。ホットコーヒーで手を暖めてから対戦すれば、思った通りの動きができますよ。

眼鏡やコンタクト着用の人は、ガンシューティングが吉。正確なスナイピングに、周囲が度肝を抜かれること請け合いです。

combo BBS 連続技掲示板

寒くなってきましたが、連続技に熱中すれば体はホカホカ。新作の連続技が出来たら、どんどん送って下さい。

ギルティギア イグゼクス#RELOAD：ザッパ
●(犬憑依時)[近距離立ちS(ジャンプキャンセル)→ジャンプP→犬攻撃(レバーニュートラル)→ジャンプHS]×n

特定キャラの立ち状態のみに決められる連続技です。決め続けても大したダメージを与えられず、相手のバーストゲージが増えてしまうので、完全な魅せ技といえます。

(広島県　レッドサイクロンさん)

㋵：近距離立ちSから昇りでジャンプPを当てた後、犬攻撃を挟んで下りのジャンプHS(めくり)につなぎ、ループさせる連続技。10ヒットを超えた辺りでダメージがすべて1になるため、体力満タンの相手を倒すには300ヒット以上つながないと……。投稿者のレッドサイクロンさんは176ヒットまで決めたそうで、それだけでも脱帽です。

ギルティギア イグゼクス#RELOAD：ロボカイ
●(自分画面端付近、限カイらばーず→座談カイ後)カイ心の一撃×3(→限カイらばーず発動)→ジャンプ【K→S→P→D】→町内カイばーげん

限カイらばーずの残りカウントが7からスタート。ヒット数は約40～50で、ジャンプDのヒット数を減らせば全キャラに決められます。

(神奈川県　ゆたかさん)

㋵：それほどひねったものではありませんが、ジャンプDを使っているのでヒット数が多く、見た目が抜群です。ロボカイの連続技は限カイらばーずを使えばいろいろ工夫できるので、これからも期待できそうですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：タクマ(ST獅子王)
●(自分画面端)近距離立ちC→➡＋A→強覇王至高拳(BC同時押し)→強覇王至高拳×2

ストライカーの攻撃時間の長さを利用した連続技です。2&3回目の覇王至高拳を最速で出すのがポイントです。

(山口県　FujikaWaさん)

㋵：ストライカーが攻撃している間に、何と超必殺技を3回も決めているのがポイントの連続技。発売された当時、自分もストライカー獅子王を使った連続技を作りましたが、それはチャンで鉄球大回転を決めるだけのもの。鉄球が何度もヒットし、1秒程度で体力ゲージを8割も奪える連続技でした。いずれにしても、このストライカー獅子王の連続技は驚きばかりで、本当に飽きませんね。

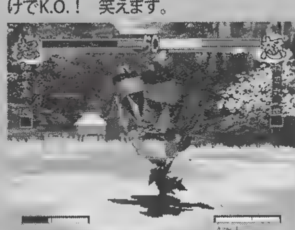
※ST＝ストライカー

真・JUNK部屋!!

前号からの続きで、『侍魂』のコンボ補正がお題です。このゲームでは、ヒット数が増えるとキツめのコンボ補正が掛かるのですが……。これがなぜか10ヒット目までしか掛からず、11ヒット目以降は補正が掛からなくなるのです。

そして多段技のダメージは、コンボ補正を前提に設定されています。例えば4段技なら、4段目のダメージは「4ヒット以上のコンボ補正を受けること」を前提に、大きく設定されているのです。

この二つが組み合わさると、とんでもない連続技ができます。最も顕著な例が羅刹の半蔵。秘奥義の真 もず落とし(5段技)は、4段目までは微々たるダメージで、5段目に大ダメージが入る仕組み……。もうお分かりでしょうか？　連続技をつないで真 もず落としの5段目を11ヒット目に持ってくると、何とそれだけでK.O.！　笑えます。



11ヒット目に真 もず落としの5段目を持ってくると……。かなり壊れてるけど楽しいですね。

基板の裏側 Reverse side of PCB

112 道連れの炎
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

まず、KUSANAGIで相手に当たらないようにMAX版大蛇薙を出します。そして、炎を放出するときにデュオロンが幻無脚・外牙を当てると、大蛇薙の炎が空中に舞い上がります。ちなみに、その炎にはしっかり攻撃判定が残っています。

(山口県　高橋 央さん)

㋵：炎の舞い上がり方が格好いいので、一度は見てもらいたい現象です。単に見た目だけでなくしっかり攻撃判定まで残っているのは、驚異現象としては珍しいパターンですね。

113 うなる爆裂キャンセル
CAPCOM vs. SNK2

ジョーの強爆裂拳は、3段目が当たった瞬間にⓅ二つを同時押しすると、なぜか硬直時間が短くなりジョーが有利な状況になります。これは通称「爆キャン」と呼ばれています。

(兵庫県　雨草悠夜　瑚翠さん)

㋵：知っている人も多い(?)、実戦でも活用できる驚異現象です。ヒット時は遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚ、爆裂ハリケーンタイガーカカトなどがつながるので、連続技を練習してジョーをチームに入れてみては？

㋵&オヤジの編集後記

爺：最近、『Quest of D』にハマり過ぎて、財布の劣化が激しいんだよね……。

㋵：オレも。もう20～30万円は使ってるかも。世にいう「廃人」の仲間入り。そういえばD.NETの討伐数ランキングでベスト10に入ったよ。すごいっしょ！

爺：……やり過ぎだろ。僧侶以外はやらないの？

㋵：浮気してるとすぐに抜かれちゃうからね。というか、この号が出るころにはランク外だったり。

爺：ありえる。で、仕事の方はちゃんとやってるの？

㋵：それなりに。睡眠時間が無くて困るよね。

爺：それ、何か違くない!?

ザ・勘違い'04

だれにでもあるちょっとした勘違い。今回は墜落侍さんが体験した、『GGXX』に関する家族ぐるみの勘違いです。まずは妹さんが、チップの穿踵の「バンザーイ」を「バンドエーイド!」と聞き間違え、次はお父さんが、ソルのバンディットリヴォルヴァーを「バンディット心から」と聞き間違えたとか。思わず出たのは「ありえないよ……オトン!」。一家団らんが伝わってきてほのぼのします。

情報求ム!
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語?：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「?」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

闘劇爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

格闘ゲームの祭典・闘劇をさまざまな角度から掘り下げる「闘劇爆心地」。七回目は『CAPCOM VS. SNK 2』。シーソーゲームとなった、準決勝第2試合【中卒DQNトリオ】対【Final】の大将戦「サワダ」対「ヌキ」をピックアップ。優勝者インタビューは『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』優勝【トラブルメーカーシャロン！】「赫龍」の登場だ。

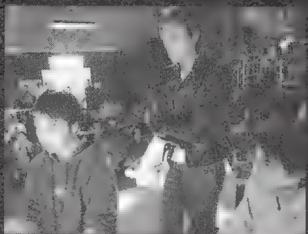
激闘を支えた意志

『CAPCOM VS. SNK 2』準決勝第2試合

サワダ VS. ヌキ編

（Aグルーヴ さくら・ベガ・ブランカ）（Nグルーヴ 豪鬼・春麗・サガット）





オフィシャル全国大会、第一回闘劇、EVOLUTION（アメリカで行なわれている大規模なゲーム大会）の優勝者で構成されたチャンピオンチーム【Final】。この『カプエス2』界のカリスマに待ったをかけたのは、最強のグルーヴ、Aグルーヴのトッププレイヤー「金デヴ」&「サワダ」に「マゴ」を加えた実力派【中卒DQNトリオ】。

人気、実力共に飛び抜けている両チームが、準決勝で激突した。

Aグルーヴに強いキャラが居る「ときど」を先鋒にして先手を取りたい【Final】だったが、【中卒～】先鋒「マゴ」がこの作戦をぶち壊し、先制する。先手を取られた【Final】が抑え込んで挽回。中堅戦ではオリジナルコンボ（以下オリコン）で「井上」を撃破し、大将「ヌキ」を引きずり出す。窮地に立たされたと思われた「ヌキ」だったが、この日の仕上がりは絶好調だった。

あっさりとキャラ相性の悪さを覆し「金デヴ」を倒し、大将戦まで持ち込んだ。オフィシャル全国大会の舞台でぶつかり合った両者が、2年の歳月を経て再び全国大会の舞台で相まみえた。

試合前の心境

サワダ Aグルーヴに強いとウワサの「ときど」さんのバルログを警戒していましたが、「マゴ」が倒してくれて安心しました。「ヌキ」さんにはオフィシャル全国大会で負けているので、リベンジを狙っていました。

ヌキ 対【中卒～】戦は、じゃんけんで後出しを取られてしまったので、だれにでも闘える「ときど」を先鋒にしました。先に大将を引きずり出されたのですが、何とか大将戦まで持ち込めました。オフィシャル全国大会のときは、投げ抜け時にたまたま投げ返してギリギリで勝てたんですが、今回はやり込み不足だしヤバイなとは思ってました。

第1ラウンド

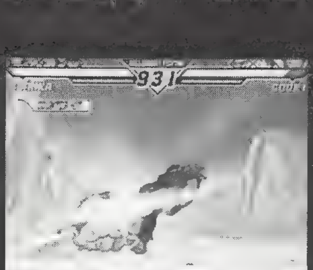
団体戦とはいえ、「全国大会の準決勝」という以前と全く同じ舞台。「サワダ」にとっては絶好のリベンジのチャンスが来た。満を持して先鋒にレシオ2のブランカを配置した。

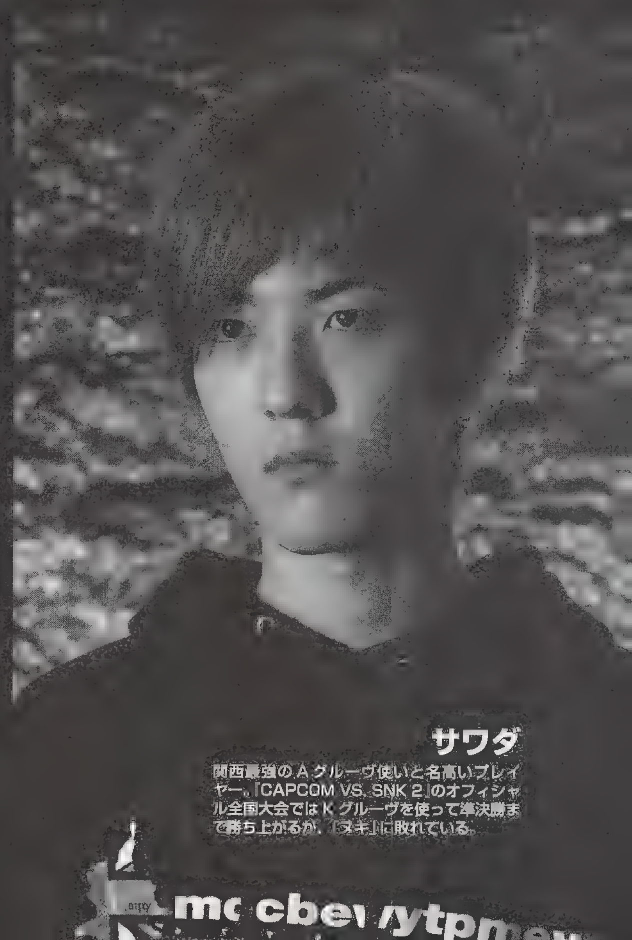
サワダ この試合が決勝大会での最初試合のだったので、一番自信のあるブランカを先鋒にしました。さらに豪鬼にはかなり相性がいいので、パーフェクトで勝つくらいで臨みました。

ヌキ Aグルーヴの定番はさくらが先鋒なんですけど、代えてきましたね。これは僕の豪鬼がさくら戦を得意なことを知っていたからでしょう。でも豪鬼は起き攻めで一気に相手を倒せるので、先鋒のレシオ2はかなりリスクがありますよ。

レシオ差とキャラ相性の良さを前面に押し出して、「サワダ」ブランカが試合を優勢に進める。回り込みキャンセル（以下RC）のミスに付け込まれる場面はあったが、ほとんど体力を減らすことなく「ヌキ」豪鬼を葬った。

サワダ 圧勝ではありましたが、豪昇龍拳で締める連続技後は危なかったです。





サワダ

関西最強のAグルーヴ使いと名高いプレイヤー。『CAPCOM VS. SNK 2』のオフィシャル全国大会ではKグルーヴを使って準決勝まで勝ち上がるが、「ヌキ」に敗れている。

ブランカ	ROUND 2	春麗
オリジナルコンボ発動~	着地攻め●	しゃがみガード
前進~強Ⓚ投げ☆		
サプライズフォワード~前方大ジャンプ~ジャンプ中Ⓚ	●起き攻め	立ちガード~しゃがみガード
強Ⓟ投げ☆		
ローリングアタック~RCエレクトリックサンダー	●起き攻め	しゃがみガード
しゃがみ中Ⓚ		しゃがみガード
RCローリングアタック☆	カウンター	RCスピニングバードキック◆
ローリングアタック*	●起き攻め	ダウン回避~回り込み
~サプライズバック		
立ちガード		前方小ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ
しゃがみガード		しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→遠距離立[illegible]
前方ジャンプ~サプライズバック		走り~[illegible]+強Ⓚ*
しゃがみ強Ⓚ*		しゃがみガード
後方ジャンプ~ジャンプ強Ⓚ*		走り~回り込み
ジャンプ		遠距離立ち中Ⓟ[illegible]→気功拳*
しゃがみ中Ⓚ*		走り~回り込み
?◆	連続技●	しゃがみ弱Ⓟ×2[illegible]→しゃがみ中Ⓟ→[illegible]→前方大ジャンプ強Ⓚ
	着地攻め●	後退
遠距離立ち強Ⓟ*		しゃがみガード
しゃがみ強Ⓟ*		前方小ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ*
		しゃがみ弱Ⓚ☆
しゃがみガード		前進~強Ⓚ投げ☆
	K.O.	

さくら	ROUND 3	春麗
遠距離立ち強Ⓚ*		前方[illegible]
	連続技●	ジャンプ弱Ⓚ☆→しゃがみ弱Ⓟ×2
しゃがみガード		前進~強Ⓚ投げ☆
しゃがみガード	起き攻め●	走り~回り込み
	連続技●	しゃがみ弱Ⓚ☆→近距離立ち強Ⓟ→[illegible]→[illegible]ジャンプ[illegible]+中Ⓚ
	着地攻め●	ジャンプ[illegible]
しゃがみガード		ジャンプ[illegible]+中Ⓚ
気絶	連続技●	めくり[illegible]
	連続技●	前方大ジャンプ~ジャンプ強Ⓟ☆→近距離[illegible]→鳳翼扇
	K.O.	

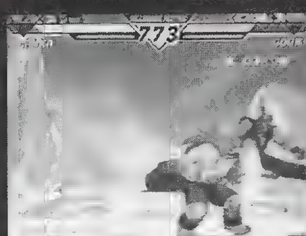
同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。 G＝ゲージ量 RC＝回り込みキャンセル
[illegible]

試合時に行なわれた攻防のすべて

サワダ　ヌキ

ブランカ	ROUND 1	豪鬼
しゃがみ中Ⓚ*		後退
回り込み		豪波動拳☆
しゃがみガード		後方ジャンプ~斬空波動拳*
回り込み		走り~しゃがみ中Ⓟ×3*
RCローリングアタック☆	カウンター	
回り込み	●起き攻め	ダウン回避
RCローリングアタック☆		竜巻斬空脚*
しゃがみガード		しゃがみ弱Ⓟ*
RCローリングアタック		しゃがみガード
RCローリングアタック*~しゃがみ中Ⓚ*		走り~前方大ジャンプ~空中竜巻斬空脚*
RCエレクトリックサンダー*~回り込み		後方ジャンプ~斬空波動拳*
RCローリングアタック☆		竜巻斬空脚*
RCローリングアタック◆	カウンター	後方ジャンプ~斬空波動拳☆
サプライズバック	起き攻め●	走り[illegible]Ⓟ*[illegible]Ⓟ*
回り込み	連続技●	しゃがみ弱Ⓟ×3[illegible]→竜巻斬空脚→豪昇龍拳
しゃがみガード	起き攻め●	走り~前方ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ
サプライズバック		
		小ジャンプ中Ⓚ☆
回り込み		しゃがみ[illegible]Ⓟ[illegible]走り[illegible]しゃがみ弱Ⓟ*
		走り~しゃがみ弱Ⓟ×2☆→竜巻斬空脚→豪昇龍拳
	起き攻め●	垂直小ジャンプ~しゃがみ弱Ⓚ×3
しゃがみ強Ⓟ☆	カウンター	~遠距離立ち弱Ⓚ◆
前方ジャンプ		RC灼熱波動拳*
ジャンプ強Ⓚ[illegible]→しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→ローリングアタック	●連続技	
	K.O.	

ブランカ	ROUND 2	春麗
しゃがみガード		後退~小ジャンプ
しゃがみ中Ⓚ		しゃがみガード
しゃがみガード~前進~前方大ジャンプ中Ⓚ*		後退~前進~しゃがみガード
サプライズバック		後退~しゃがみガード
前方ジャンプ		前方小ジャンプ~ジャンプ中Ⓚ☆
RCエレクトリックサンダー*	着地攻め●	しゃがみガード
	連続技●	しゃがみ中Ⓟ☆→鳳翼扇→前方大ジャンプ強Ⓚ



サワダ　ここは豪鬼がめくりを狙えるポイントで、一気に気絶する可能性がありました。でも、このめくりをガードする練習をしていたので助かりましたね。

ヌキ　豪鬼の対ブランカ戦は、何をやってもRCローリングアタックで返されてしまうから、勝てるチャンスは相手のRCミスのみになってしまいます。「サワダ」のミスは何回かあったのですが、うまく攻め切れずにやられました。



第2ラウンド

「ヌキ」の中堅は春麗。豪鬼と同じく、ブランカに対して攻め込む手段が少ない。「ヌキ」は無理に攻め込まず、じっくりと立ち回る戦法を取った。

サワダ　この組み合わせもかなり有利なんですけど…。受けに回った後、安易に出したRCエレクトリックサンダー（以下電撃）を待たれていて、ヌキに鳳翼扇をくらっちゃいました。

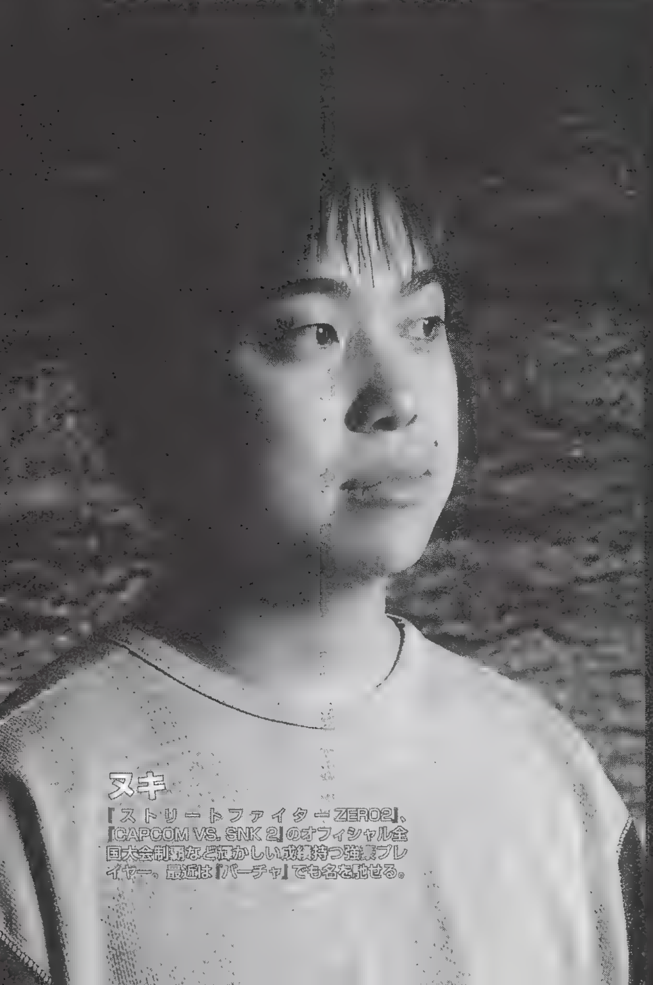
ヌキ　ダメージを与える機会が少ないので、安定行動であるRC電撃にしゃがみ中Ⓟを決めることのみに集中していました。

一点読みからダメージを与えてプレッシャーを掛ける「ヌキ」。これに委縮した「サワダ」に対して、「ヌキ」が大胆に戦法を切り替え、攻めに転じる。これが功を奏して回り込みからの奇襲で連続技を決めて「サワダ」ブランカを撃破した。

第3ラウンド

要であるレシオ2キャラを先に倒して優位に立った「ヌキ」。しかし、「サワダ」には強力なオリコンを持つさくら、ベガが残っている。予断を許さない状況で「サワダ」さくらと「ヌキ」春麗の中堅戦が始まった。

撮影協力　純情モンテカルロ（大阪府）



ヌキ
『ストリートファイターZERO2』、『CAPCOM VS. SNK 2』のオフィシャル全国大会制覇など輝かしい成績を持つ強豪プレイヤー。最近は『バーチャ』でも名を馳せる。

ヌキ さくらが一方的に攻めて守れる組み合わせなので、流れを切らさずに倒すしかありませんでした。

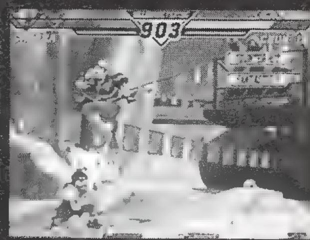
開幕から流れるように攻める「ヌキ」。大ジャンプ弱Ⓚで近付いて強Ⓚ投げを決める。すかさず間合いを詰め、回り込みで裏を取り鳳翼扇をたたき込んだ。

さらに「ヌキ」が攻め立てる。追撃をジャンプ中↓＋中Ⓚにして、ジャンプ攻撃でセットプレイを狙う。なぜかこれがカウンターヒットし、続く技で気絶したさくらは技を当てることなく散っていった。

サワダ これは恥ずかしい負け方ですね。絶対に忘れないですよ。

サワダ 春麗のセットプレイは、焦ってジャンプ攻撃を迎撃しようとしてカウンターでくらい、動揺したところに絶妙なめくりを決められました。「あぁ〜」って感じです（笑）。

ヌキ 踏み付け（ジャンプ中↓＋中Ⓚ）からのめくりは直感的にノリでやったけど、うまく決まりました。



第4ラウンド

これで体力はほぼ満タンの春麗と、レシオ2のサガットを擁する「ヌキ」が大幅に優位に立つ。しかし関西最強の名を冠する「サワダ」のベガが驚異の爆発力を見せた。オリコン発動から強Ⓟ投げを決め、起き攻めのスカし下段から連続技を決めて春麗を瞬殺した。

サワダ ゲージがたまっていたのでとりあえずオリコンを使いました。次のラウンドへ向けてゲージも結構ためられました。

ヌキ オリコン中のスカし下段は、僕が2P側なのでめくられることはないのに、なぜかめくりになるか迷ってくらっちゃいました。

第5ラウンド

ついに大将のサガットを引きずり出された「ヌキ」。レシオ差はあれど、ベガのオリコンは決まれば試合を決定付ける破壊力を持つ。

ベガのゲージがたまる前に攻め込みたい「ヌキ」だったが、安直に攻めたところをRCサイコクラッシャーで切り返され、ゲージをためられてしまう。

ヌキ サガットの対ベガ戦はかなり苦手で、その焦りから攻め急ぎ過ぎました。

オリコンをくらわないように耐え凌ぐ「ヌキ」だったが、不意を突いた裏周りから連続技をくらってしまう。追撃でオリコンを発動する「サワダ」。暴力ともいえる破壊力を持つオリコンがついに火を吹いた。みるみる減っていくサガットの残り体力は、あっさりと残り数ドットになり、「サワダ」が勝負を決めかける。

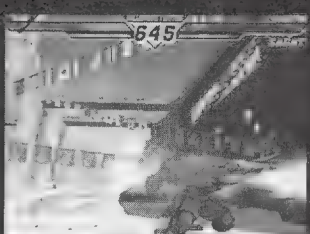
ヌキ ここの裏回りは「井上」なら簡単にガードできるだろうけど俺は、「あっ、こんなこともできるんだ」とか思いました。

後が無い「ヌキ」はたまらずMAX発動。走りから回り込みで近付き、渾身のグランドタイガーキャノンをぶっ放す。暗転した瞬間、ベガはサイコクラッシャーのモーションに入っていた。会場内の大半の人は「ヌキ」の勝利を確信しただろう。しかし、このゲームは『カプエス2』だった。RCサイコクラッシャーは、何ごとも無かったようにサガットをすり抜け、そのまま「サワダ」が激戦を制した。

ヌキ 最後はもうこれしかない、という選択ですね。ここで回り込みキャンセルをミスしない「サワダ」のやり込みには脱帽しました。

サワダ この場面はミスしない自信がありました。精神的に優位に立っていたし、ここまでやり込んだ自分を信じていましたから。

ヌキ 「サワダ」がすごかった。この一言に尽きますね。彼はネタを隠すことなくガンガン対戦して強くなってきたタイプなんで、本番でも強いですね。



次へ向けて

サワダ 次は今のところ全く未定です。思い入れのある『カプエス2』で勝てたので、今はまったりと遊んでいるところです。

ヌキ まずは『VF4FT』を頑張りたいです。あとは、『SFⅢ3rd』に出ようかなと思ってます。チームはまだ決まっていませんが、『某2D格闘ゲームの神』にオファーをしてみました。もし組むことができたら、絶対優勝します！

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防……。一瞬の劇を、次回も期待してほしい。

試合時に行なわれた攻防のすべて

サワダ / ヌキ

G	ベガ	ROUND 4	春麗	G
	[illegible]発動		後退〜しゃがみガード	
	強Ⓚ投げ			
	[illegible]前方ジャンプ	●起き攻め	立ちガード	
	しゃがみ弱Ⓚ☆→しゃがみ中Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚ→立ち弱Ⓚ→サイコバニッシュ×3→ニープレスナイトメア	●連続技		
	サイコクラッシャー＊〜しゃがみ中Ⓚ＊〜前方ジャンプ	●起き攻め	立ちガード	
			近距離立ち弱Ⓟ☆→しゃがみ弱Ⓟ	
	回り込み		前方小ジャンプ弱Ⓚ＊	
	前進〜近距離立ち強Ⓟ＊		しゃがみガード	
			しゃがみ中Ⓟ☆	
	後方ジャンプ強Ⓚ◆	連続技●	しゃがみ強Ⓚ☆→気功掌	
		起き攻め●	遠距離立ち中Ⓟ＊×2〜しゃがみガード	
	しゃがみ中Ⓚ＊			
	しゃがみガード		しゃがみ中Ⓟ＊	
	しゃがみ強Ⓟ☆			
	回り込み		垂直小ジャンプ	
		連続技●	しゃがみ弱Ⓟ×2☆	
	ヘッドプレス◆	カウンター	前方ジャンプ弱Ⓚ☆	
	しゃがみ弱Ⓟ×2☆→しゃがみ中Ⓚ→サイコクラッシャー	[illegible]め●	前進	
			ダウン回避〜前進	
	前方ジャンプ〜ジャンプ強Ⓚ＊		回り込み	
	後方ジャンプ〜ジャンプ中Ⓟ×2＊〜しゃがみ中Ⓚ＊		前方ジャンプ	
	後方ジャンプ〜ジャンプ中Ⓟ×2＊〜しゃがみ中Ⓚ＊			
	前進〜立ちガード		前方小ジャンプ〜ジャンプ弱Ⓚ	
	RCサイコクラッシャー☆		しゃがみ弱Ⓟ◆	
		K.O.		

G	ベガ	ROUND 5	サガット	G
	ステップ		前方大ジャンプ	
	強Ⓟ投げ☆			
	前方ジャンプ〜ジャンプ中Ⓟ×2＊〜しゃがみ中Ⓚ＊〜	●起き攻め		
	投げ抜け		強Ⓟ投げ	
			立ち弱Ⓟ〜前方ジャンプ強Ⓚ☆	
	RCサイコクラッシャー＊		前方ジャンプ〜ジャンプ弱Ⓚ＊	
	しゃがみガード		立ち弱Ⓟ＊〜しゃがみ中Ⓚ＊	
	前方ジャンプ〜ジャンプ強Ⓚ☆〜しゃがみ弱Ⓟ×2☆		前進	
	前進〜近距離立ち強Ⓟ		しゃがみガード	
	立ちガード		前方小ジャンプ〜ジャンプ強Ⓚ	
	回り込み		前方大ジャンプ〜ジャンプ弱Ⓚ＊	
	しゃがみガード〜遠距離立ち弱Ⓟ＊〜立ちガード		立ち弱Ⓟ〜前方小ジャンプ〜ジャンプ強Ⓚ	
	RCサイコクラッシャー☆	カウンター	しゃがみ弱Ⓚ◆	
	[illegible]立ち弱Ⓚ→[illegible]ダブルニープレス→	●起き攻め		
	オリジナルコンボ発動→立ち弱Ⓚ→サイコバニッシュ×15→[illegible]レスナイトメア	●連続技		
	サイコ[illegible]Ⓟ＊	●起き攻め		
	しゃがみ弱Ⓟ☆		遠距離立ち強Ⓟ＊	
	遠距離立ち中Ⓟ→サイコクラッシャー		立ちガード	
		反撃●	近距離立ち強Ⓟ☆	
	RCサイコクラッシャー＊		前方小ジャンプ〜ジャンプ強＊	
			強Ⓟ投げ☆	
	ダウン回避		走り	
	後方ジャンプ〜ジャンプ中Ⓟ×2＊		MAX発動〜走り	
	RCサイコクラッシャー＊		回り込み〜グランドタイガーキャノン＊	
	回り込み		グランドタイガーショット＊	
			走り	
			〜回り込み	
	RCサイコクラッシャー☆	カウンター	タイガーアッパーカット◆	
		K.O.		

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。 G＝ゲージ量 RC＝回り込みキャンセル
☆＝ヒットした技 ★＝ヒットした技（相打ち） ◆＝つぶされた技 [illegible]

激闘募集!!

「闘劇爆心地」では、どの試合を取り上げてほしいか、読者の皆さんのご意見を募集中だ。気になるタイトルと対戦カードを巻末のアンケートハガキに書いて送ってくれ！ 併せてプレイヤーに聞いてみたいことも受け付けているぞ。たくさんのご応募をお待ちしている。

勝者の背負うもの

―『ギルティギア イグゼクス ＃RELOAD』優勝―

赭龍（トラブルメーカーシャロン！）編



赭龍 シャロン

【トラブル～】が決勝の舞台に上がるまで、多くのチームの危機を救った、チームの影の救世主。伝説の梅喧使い「白龍」の弟子で、ホームは池袋。

――格闘ゲームをはじめたのはいつごろからですか。

赭龍　格闘ゲームを始めたのは中学生のときですね。そのころは『X-MEN VS. STREET FIGHTER』で遊んでいましたけど、みんながハメてくるからその内やらなくなっちゃいました（笑）。

――本格的に対戦をやりはじめたのはいつごろからですか。

『ギルティギア イグゼクス』からです。最初はジョニーを使っていたのですけれど、友人から伝説の梅喧使い「白龍」さんのムービーを見せられて……。彼の梅喧の動きと、彼のパフォーマンスがすごく格好良くて、すかさず梅喧にキャラ替えしました。

――闘劇予選について

赭龍　梅喧があまり強くないので、なかなかチームを組んでくれる人が居ませんでした。でも最後の予選前に「マッツ」&「ゆきのせ」さんと組むことができました。「キャラ構成的にスレイヤーがキツイから、スレイヤーを倒せるならオッケー」という条件で入れてもらいました。梅喧とスレイヤーは相性がいいわけではないんですけどね（笑）。

――闘劇決勝について

赭龍　壇上に上がってから（ベスト4以降）は全く活躍できませんでした。でも個人的には、一回戦～三回戦でそこそこ活躍できたので結構満足してます。特に逆3タテでチームの危機を救ったときは、思わず自分でも驚きました。

――使用キャラの傾向はありますか？

赭龍　基本的に攻めるキャラが好きなんで、やり込めば紗夢のような走りつつ攻め込んでいくキャラが合っていると は思います。でも、本当に強いプレイヤーには梅喧じゃないと勝てませんね。

梅喧は走って攻めるキャラではないのですが、このプレイスタイルが好きなので、これでいいと思ってます。

――ライバルの存在は？

赭龍　現状最強のプレイヤー「小川」を大舞台で倒したいです。何とかして彼の時代を終わらせたいと思っています……が、あまりにも強いので難しい目標ですね。次回作が出るのが一番手っ取り早くて確実かもしれません（笑）。

同じ梅喧使いでも僕とはプレイスタイルがかなり異なる「白龍」さんは、ライバルというより心の師匠ですね。

――次へ向けて

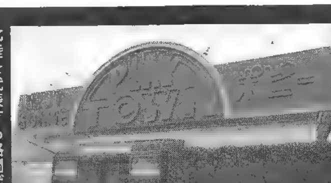
赭龍　闘劇'05のチームはもう決まっていて、ソルと紗夢がチームメイトです。どちらのプレイヤーも爆発力があるので、彼らの仕上がり次第では結構いけそうです。僕はチームの中で一番役に立たない可能性が高いです（苦笑）。

撮影協力：池袋ギーゴ（東京都）

闘劇2004 参加店舗紹介

AmusementStage POPY 編

新潟近隣の強豪が集まるAmusementStage POPYは、『GGXX＃RELOAD』などの2D対戦格闘ゲームはもちろん、3D対戦格闘ゲームでも熱い盛り上がりを見せている。また、大会を通じての「ライブ」を提唱している大会は、幅広い層のプレイヤーが楽しめる。お店で買えるラーメンも密かに好評だ。



北陸を代表する格闘ゲームの名店Amusement Stage POPY。新潟人は幸せだ！



週末はもちろんのこと、平日も熱い対戦が行なわれている。強者を求めて来店してみては？

スタッフより一言

当店は「バーチャ北の聖地」として、古くから知られています。近年は「GGXX ＃RELOAD」のイベントにも力を入れており、「鉄拳5」も盛り上がってきました。レトロゲームや、麻雀も充実していますので、ぜひ一度ご来店ください。

AmusementStage POPY

新潟県新潟市山二ツ649-1
TEL：025-286-0763
営業時間 7:00～24:00



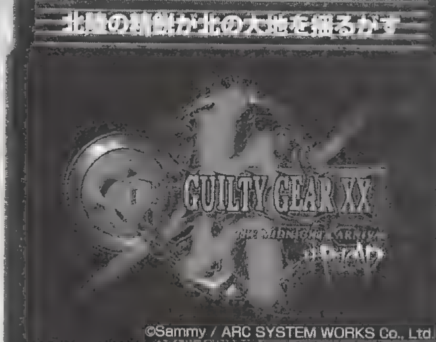
車でのアクセスは、新潟亀田ICで降りてバイパスで姥ヶ山へ向かおう。亀田駅からは少し離れているので、新潟駅からはバスが便利だ。
http://www.popy.tv/popy/

寒さをゲームで吹き飛ばせ！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P134-135　ギルティギア イグゼクス #RELOAD



©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

2004年11月21日、新潟のAmusement Stage POPYで行なわれた、第3回地域対抗戦の模様をリポート。関東の強豪プレイヤーたちが見守る中、各エリアの店舗予選を勝ち抜いた精鋭16チームがしのぎを削る、大激戦となった。

Text：パチ　Photo：Hiroto.G

当日はどんな感じ？

中北陸のゲームセンターが中心となって定期的に開催されている第3回地域対抗戦は、本籍or現住所が北海道、東北、中部、北陸のどれかのプレイヤーのみが参加できる地域の交流を目的とした大会。各地で行なわれた店舗予選を勝ち抜いた11チームに当日予選を抜けたチームを加え、決勝トーナメントが行なわれた。

準決勝までの流れをダイジェストで説明していこう。【具志堅祭】はカイ使いの「アルビレオ」など、新潟を代表する強豪プレイヤーが集まったチーム。1回戦は「アルビレオ」が3タテ、2回戦は3-1と安定した強さを見せる。

【1000乳(パイ)】はキャラ構成が偏る不安定なチームだが、チップ使い「千敗」の劇的な試合展開が際立ち、1回戦は3-2、2回戦は秋田を代表するスレイヤー使い「吸血姫ヤンブリュン・スタッド」擁する【高専DQNトリオ】を下すなど、今大会の台風の目となった。

【バカと脊髄とサル王国】は、「RUN505」、「アララギ」、「コイデ」の3人とも高いレベルでキャラを操る。さらにパフォーマンスも秀逸で、常に場内を沸かせていた。

【噛ませ犬にされた直ガニスト】はポチョムキン業界でナンバーワンの実力を持つ「FAB」擁するチーム。第2回地域対抗戦優勝、闘劇2004では準優勝チームと死闘を演じるなど輝かしい実績を持ち、1回戦は「ラジオウェーブ」、2回戦は「長男」が圧勝、と実力を見せ付けた。



当日予選枠を求めてプレイヤーが大集合。東北陸最強の座を手にせんと、レベルの高い試合が繰り広げられていた。

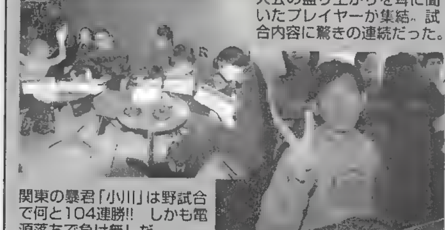
第3回地域対抗戦　決勝トーナメント

優勝　噛ませ犬にされた直ガニスト

地域	チーム	メンバー
新潟	具志堅祭	わかめ(MI)、はみる(ED)、アルビレオ(KY)
新潟	風華学園～風華真白とその一味～	風華真白(SL)、鴇羽舞(AN)、久我なつき(VE)
新潟	1000乳(パイ)	千敗(CH)、青監督(MA)、106(トール)ハンマー(RO)
秋田	高専DQNトリオ	吸血姫ヤン・ブリュン・スタッド(SL)、みさご(MI)、ミソ(DI)
宮城	ツルマキ様がみてる	パンケン(PO)、コノカワ(ED)、たくや(VE)
新潟	バカと脊髄とサル王国	RUN(505)(ED)、アララギ(PO)、コイデ(SO)
石川	噛ませ犬にされた直ガニスト	長男(AN)、FAB(PO)、ラジオウェーブ(SO)
宮城	「俺って何に似ている？」「レッド吉田」by610	tako(JA)、tomo(FA)、610(JO)

ゲストは関東の強豪プレイヤー

当日は「ゆきのせ」、「kaqn」をはじめ、「かみちゃん」、「ケンちゃん」、「パチ」、「小川」など闘劇出場した強豪プレイヤーも観戦に来ていた。大会終了後は紅白戦や野試合など、新潟の大地を揺るがすような盛り上げに一役買った。各プレイヤーとも、都心との差は無いと思わせられていたそうな。

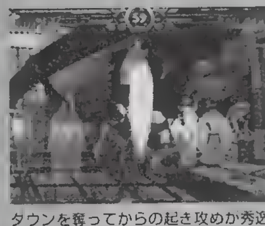


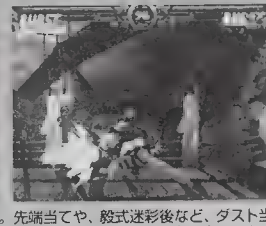
大会の盛り上がりを耳に聞いたプレイヤーが集結。試合内容に驚きの連続だった。

関東の暴君「小川」は野試合で何と104連勝!! しかも電源落ちで負け無しだ。

準決勝 具志堅祭 VS. 1000乳(パイ)

新潟勢同士の対決はどちらもチームの核同士「アルビレオ」対「千敗」から始まった。1ラウンド目は「アルビレオ」が体力残り数ドットから逆転し、底力を見せる。しかし、「千敗」の削岩脚フォルトレスディフェンスキャンセルHSの起き攻めが冴えわたり勝利。続く中堅「わかめ」戦では、通常投げ3連発、リバーサルβブレードなど、強気の選択で連取。さらに大将「はみる」戦では、相性が極端に悪いといわれるエディを撃破。ファンタジスタの波が相手を飲み込んだ。


タウンを奪ってからの起き攻めが秀逸。表か裏か分からない状況が多発した。


先端当てや、殺式迷彩後など、ダスト当てる工夫が多く、ヒット率も高かった。

準決勝 バカと脊髄とサル王国 VS. 噛ませ犬にされた直ガニスト

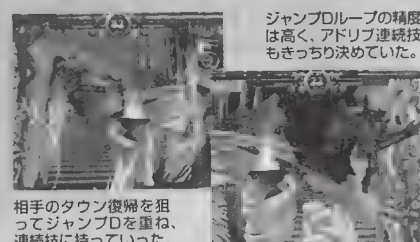
前回優勝チームとその打倒に燃える地元勢の対決。「アララギ」が「ラジオウェーブ」を接戦の末撃破。続く「長男」には敗れたものの、中堅「コイデ」が奮闘。足払いを空振りして相手の攻撃を誘い、ヴォルカニックヴァイパーを差し込むという虚を付く連係で勝利する。これでソル、エディでポチョムキンを抑える作戦通りの形になる。しかし、「FAB」は「コイデ」を封殺、続く「RUN505」も一瞬で撃破するなど、この日初登場にもかかわらず場内を沸かせた。


「FAB」はポチョムキンバスターからの連続技で体力7割を奪い、場内を沸かせる。


「長男」はポチョムキン戦に慣れているのか、立ちHSをうまく使い封殺していた。

3位決定戦 具志堅祭 VS. バカと脊髄とサル王国

新潟の実力者同士の対決は、「はみる」と「コイデ」の対決でスタート。「はみる」が善戦するも、相手の虚を突く連係でヴォルカニックヴァイパーやぶっきらぼうに投げるから、ジャンプDループに持ち込み「コイデ」が勝利。この波は止まることを知らず、続く「わかめ」、「アルビレオ」まであっさり撃破。準決勝のうっぷんを晴らすかのように3位を決めた。


ジャンプDループの精度は高く、アドリブ連続技もきっちり決めていた。

相手のタウン復帰を狙ってジャンプDを重ね、連続技に持っていった。

決勝 1000乳(パイ) VS. 噛ませ犬にされた直ガニスト

決勝は、本大会の大本命対台風の目という構図になった。先鋒は「青監督」対「ラジオウェーブ」。「青監督」が善戦するもののK.O.まで届かず、「ラジオウェーブ」が勝利。続く「106(トール)ハンマー」も勢いを止められず、残すは「千敗」のみに。しかし、この日のヒーローはここでもファンタジーを見せる。ダストやサイクバーストをガードしてから反撃を決め、しっかりと勝利を収める。もしや……と思わせたが、前回優勝を決めた「長男」がチップの足払いにP戒を合わせ、そこからの連続技でK.O.。夢叶わず、大会は本命・石川勢の2連覇で幕を閉じた。


「千敗」はダストの狙い方とサイクバーストへの対応が光っていた。

「長男」は間合いの取り方が秀逸で、細かい連続技の使い分けがうまい。

「ラジオウェーブ」は得意のドラゴンインストールをやはり披露した。

大会総評

いわゆる強キャラが比較的少なかったが、優勝を収めた【噛ませ犬にされた直ガニスト】のメンバーは、全員が高いレベルでキャラを操り、バランスが取れていた。また、「千敗」のようなヒーローが出るのも大会の特徴。勢いなどの技術以外のものを、いかにモノにできるかが重要なのだろう。





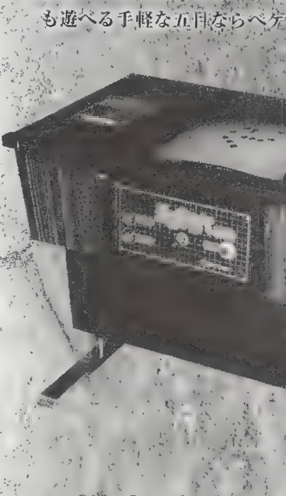
アーケードゲームライブラリー

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第25回 画面を埋める黒と白の攻防

五目ならべ[連珠]

麻雀ブームの流行を追って生まれた大人にも遊べる手軽な五目ならべゲーム。



麻雀の次は五目なのか？

さまざまなタイプのゲームが考えられ市場に投入されていった81年、麻雀ゲームなど大人がじっくりと遊べるタイプのゲームが注目され始めていた。

大阪に本社を置くゲームメーカー、日本物産は「ムーンクレスタ」や「クレイジークライマー」など80年代初頭のゲームブームを牽引するヒット作を送り出した、当時の実力派メーカー。またコピー対策のカスタムCPUを搭載するなど、技術面でも先行していた。

麻雀ゲーム『ジャンピューター』の許諾生産を契機に、麻雀ゲームの販売を伸ばしていた同社は81年の秋、大人をターゲットに見据えた新作ゲーム『五目ならべ[連珠]』を発表した。当時配布されたチラシには『コンピューターに挑戦!』などの文字が躍っていて、印象的であった。

囲碁と比べてルールの簡単な五目並べは遊び方も分かりやすく、麻雀ゲームで実績のある日本物産の新製品ということで注目を集めた。そして翌82年にかけて多くの店に導入されることになる。

テーブル筐体の画面に表示された薄茶色の碁盤を上からのぞき込みながらプレイする姿は、碁盤を使って遊ぶ本来のプレイスタイルとどこか似ている。本作はそんな五目並べを、CPU相手に手軽に遊べるという魅力的なゲーム内容だった。

簡単そうで奥深いルール

スタートボタンを押すとゲーム画面に15×15の碁盤が表示される。まず3目（先手の黒2個と後手の白1個の碁石）が置かれ、「水月」「名月」などの珠形が表示されたところからゲームがスタート。碁石を置く「パチッ」という効果音と、ゲーム中ずっと繰り返し流れ続けるBGMなどは『ジャンピューター』に近い演出であった。

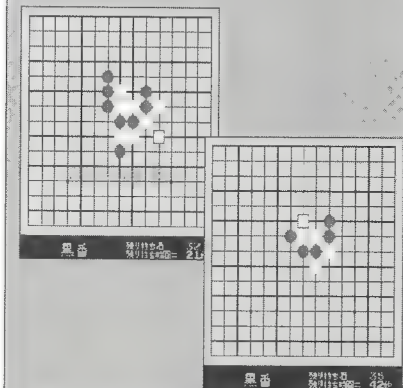
ゲームの内容は、五目並べと同じ。白、または黒の石が五つ並ぶ「五連」や、五つ並ぶことが確定する「四連」や「四・三」といった形を作れば勝ちとなる。しかし先行で有利な黒番にのみ禁じ手があり、「三・三」や「四・四」「長連」という形を誤って作ってしまうと負けとなる。

五目並べの細かいルール説明は省くが、それぞれ40個ずつの持ち石を打ち切っても勝負がつかない場合は引き分け（引き分けは負け数としてカウントされる）。また持ち時間を使い切った後は一手15秒制限となり、時間内に打たないと負けになるのがゲーム内のルールで、通算3回負けるとゲームオーバー。なお実際にはプレイ時間が長めであるため、2回の負けで終了に設定していたロケーションが多かったようだ。二人用は対局プレイとなり、筐体を挟んで実戦さながらの対戦が楽しめた。ゲーム終了後にネーム登録もできるが、スコアといっても「7勝2敗」といった表示のみ。その店に上手な人がいたかなどの目安になる程度だった。

80年代前半のゲームとはいえ、CPUのアルゴリズムはかなり優秀で、簡単にヘマはしない。ただ一定のパターンを作れば勝てるようだったが、二十種類以上ある珠形（初期パターン）がランダムに決定されるため、そう簡単にプレイヤーに飽きられることは無かった。

『五目ならべ[連珠]』の詳細

CPUとの対戦と、二人対局ができる五目並べゲーム。操作は4方向レバーでカーソル移動、ボタンで碁石を置く。一度置いたらキャンセルはできない。基本的に五目ならべのルールに沿って対戦し、標準設定では3回負けるか引き分けるまで何度でもプレイできる。





ゲームのルールと禁じ手などが書かれた説明インスト。ちなみにデモ画面には並んだ碁石で「五目並べ」とだけ表示されるがゲームの正式名称は「五目ならべ[連珠]」だ。もう稼働している店は無いかもしれないが、こういった関係書類も当時を記録する貴重な資料であろう。

アーケードの五目並べゲーム



「キラキラ五目ならべ 連珠貴族」（ビスコ／95年）

業務用で発売された五目並べゲームのタイトル数は比較的少ない。90年代に女性キャラクターを登場させたこのゲームはそのひとつである。

ゲームの説明書には、独自ルールや「100円で1プレイ」といった本当に基本的なことしか書いていないため、五目並べそのもののルールや定石はどこかで調べてくるか、遊びながら覚えるしかなかった。またゲーム雑誌も無く攻略法が載ることも無かったこの時代には、店員が頑張ってゲームを説明している姿も見受けられた。

五目並べをこのゲーム機から覚えた人も結構居たのではないのだろうか。本来、盤を挟んで複数人で打つ対局ものボードゲームなどを、ゲームセンターに行けば気軽に対局できるという事が、これらのゲームの売りだったはずだ。

ゲームを開拓した夜明け前の各社

81年に登場した新作の数々は、広い意味で後のビデオゲームのお手本となっているタイトルが多かったといえるだろう。

三立技研の二人打ち麻雀『ジャンピューター』、データイーストのゴルフ『プロゴルフ』、そして日本物産の『五目ならべ「連珠」』などだ。この年にゲーム化されたこれらのなじみ深いジャンルのシステムは業務用に限らず、後の多くのゲームが踏襲している。まだゲームジャンルが限られていたこのころ、身近な遊びを「ゲーム化」する素材は多く、そこから考えられたビデオゲームの多様化は多くの可能性を生み出していたのだ。

83年、日本物産は関東電子との共同開発で麻雀や五目ならべが遊べる大人向けの家庭用ゲーム機「マイビジョン」を市場投入し、家庭用機への参入を試みる。しかし高価であった、ソフトが少ないなどの理由で大きなヒットには至らなかった。

逆に当時業務用ではライバル関係にあった任天堂が、同83年に「ファミリーコンピュータ」を発売。これが、この時代にヒットした数々のゲームジャンルをうまく取り込むことで成功をおさめることとなるのだが、アーケードゲームから生まれたジャンルの広がりと共に、ヒット作を作ったメーカーもそれぞれの道を歩み始めていたのかもしれない。

大人ゲームを遊ぶ

脱衣麻雀などは18禁だけど、シブいゲームは大人だけの遊びじゃない。いろんなゲームに触れてみよう。

この時代にブームの始まった、麻雀や五目をはじめとするテーブルゲーム系のゲームジャンルは、20年以上が過ぎた今でも健在だ。コナミの『麻雀格闘倶楽部3』やサミーの『ネットセレクト サラリーマン金太郎』など、通信対戦で遊べるゲームも続々と登場している。

昔ながらの遊びをちょっと雰囲気を変えてゲームセンターで遊ぶ、そんなプレイスタイルを根付かせていくことも今の業界には求められているだろう。今後もこういった「シブい」ジャンルの新作ゲームが登場することを期待したい。

募 集

『アーケードゲームライブラリー』ではこのコーナーで扱ってほしいタイトル、懐かしのゲームの情報や質問などをお待ちしております。新作の少ない現代、過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできれば良いかと思っています。過去の面白い映像や資料の投稿、レトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。もちろん20歳以下のレゲーファンも歓迎！ 当時の話を聞かせていただけるオペレーターや当時の開発者の方からのご意見まで広くお待ちしております。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
/「ゲームマシン」1981年-1982年(アミューズメント通信社)
/「アミューズメント産業」1981-1982年(アミューズメント産業出版)
/「コインジャーナル」1981年-1982年(コインジャーナル)
/「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
/「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

■お知らせ
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関、AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」 開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo アーケーダー・ネオ

電界 接続



第60回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

センサ応用シリーズ①

SNKの『怒』などに使用されていた入力デバイスに、ループレバーというものがあった。これとよく似たものに、センサ式のループレバーが存在したのをご存知だろうか? セタの『CAL.50(キャリバーフィフティ)』に使用されていたレバーがそれだ。しかし特殊パーツの例に漏れず、センサ式ループレバーもまた入手困難。そのセンサ式ループレバーを作ってしまおう、というのが今回の内容だ。

センサ式ループレバーを作ろう!

1 基礎知識から部品の選定まで

センサ式ループレバーとは? そして製作に適した改造ベースとなるレバーは? まずはそこから見ていこう。

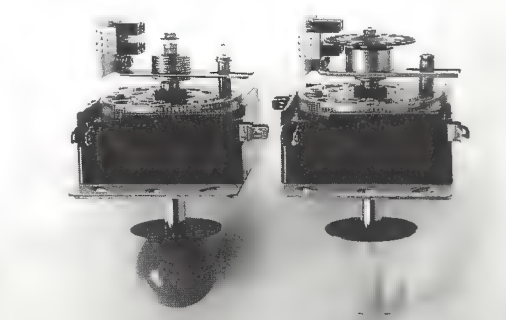
製作の方針とレバーの選定

特殊な加工を廃し、製作しやすくしたのが今回紹介するものだ。センサ式ループレバーはシャフトを回転させて下部のスリット板を回し、ショットの方向を決定するという構造になっている。つまり、スリット板は回転するがセンサ基板は回転しないように、シャフトに固定されている必要がある。この構造を実現させるために今回改造ベースに選んだのは、三和電子製のJLW-TM-8だ。このレバーは、4-8方向切り替えパーツの固定用のネジ穴を利用すれば、上記センサ基板の固定止めに利用できて都合がいいのだ。また、全体的に個々のパーツが余裕を持って並んでいるので、スペース的にも改造しやすくてGoodだ。過去にチャンネルスイッチの製作などでも、このレバーをベースにしている。

センサ式ループレバーとは

レバー操作しながら、弾の射出方向をコントロールできる。それがこのセンサ式ループレバーのすごいところだ。

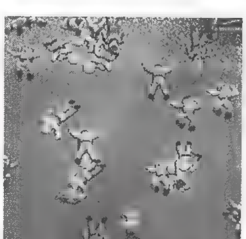
一般的なループレバーはレバーの下にロータリースイッチが付いた構造になっているが、センサー式はその部分がセンサに置き換わったものだ。センサ式は、接点が非接触なので摩耗せず、故障が少ない。なおかつ接点数によって入力角が限定されないので、『CAL.50』では16方向にショットの撃ち分けが可能となっている。



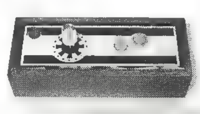
筆者が製作したセンサ式ループレバー。右がカスタム版、左が今回製作するものだ。カスタム版とほぼ同じ構造を、特殊加工最小限で実現している。

『CAL.50』とは

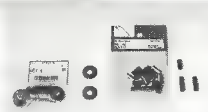
セタによる、多方向にスクロールするのが特徴の縦画面アクションシューティング。このゲームは専用レバーが無いとプレイが不可能。専用レバーは希少なものの、基板自体の入手はそれほど難しくない。



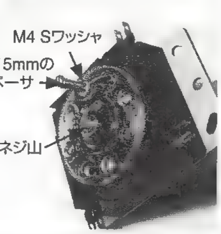
センサ式ループレバーによる操作性もさることながら、倒した敵は、再度攻撃したりスクロールアウトさせない限りその場に置かれ続けるなど、リアリスティックな描写も特徴。



操作性検証のために製作した専用パネル。検証は必要だ!



写真はM5ワッシャとM4ネジ用スペーサ長さ違いの2種。



シャフトに穴開け。M3タップでネジ山を立てた。さらに、15㎜のスペーサで回転止めを作る。

センサ式ループレバー部品表

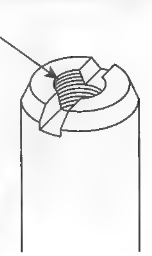
品名	[illegible]	数量
センサ基板 スリット板	(12月号参照)	一式
レバー	サンワ電子JLW-TM-8	1
ワッシャ	M5用 外径16mm	9
スペーサ	4mm×長さ10mm	1
スペーサ	4mm×長さ15mm	1
ワッシャ	菊ワッシャ3mm用	1
ネジ	M3 長さ約25mm	1
ネジ	M4 長さ約30mm	1
鉄板	20mm×60mm×厚さ0.8mm	1
その他	センサ基板取り付け用小ネジ(M3) M3ネジ用Sワッシャおよび平ワッシャ 4mmネジ用Sワッシャ	適量

2 パーツ加工と組み立て

誌面が限られているので、早速加工と組み立てに入っていこう。今回の加工のポイントはシャフト（レバー軸）だ。ミニボール盤と万力があれば簡単なのだが……。

加工その① 軸の加工と回転止め金具の加工

①シャフトの加工

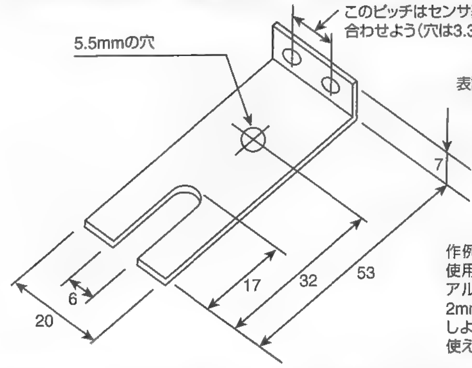


三和電子（株） http://www.sanwa-d.co.jp/

品名	注文記号
シャフト	JL-S10

シャフトのお尻に、ドリルで2.5mmの穴を開ける。レバーに組み込まれた状態では固定が難しく、加工は困難。加工の際は一度レバーを分解、シャフトだけにする。もし失敗したら、シャフト単体での注文も可能なので再チャレンジ。

②回転止めの加工

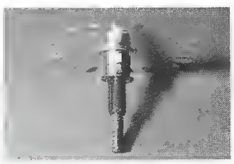


作例では0.8mm厚の鉄板を使用したが、鉄板の代わりにアルミ板を使用する場合は、2mm厚ぐらいのものを使用しよう。もしステンレス板が使えるならベスト！

加工その② 組み立て

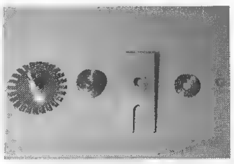
加工が終われば組み立てだ。もうここまで来たら完成も同然。黙々と作業しよう。

M3ネジ+スリット板



写真は、M3ネジでスリット板を取り付けたところ。

回転止めパーツ一式



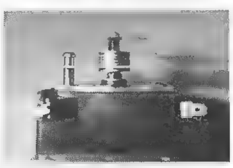
M3ネジ+スリット板の隣は、左から順にM5用ワッシャ、回転止め、M5用ワッシャ、菊ワッシャ。

回転止め部完成状態



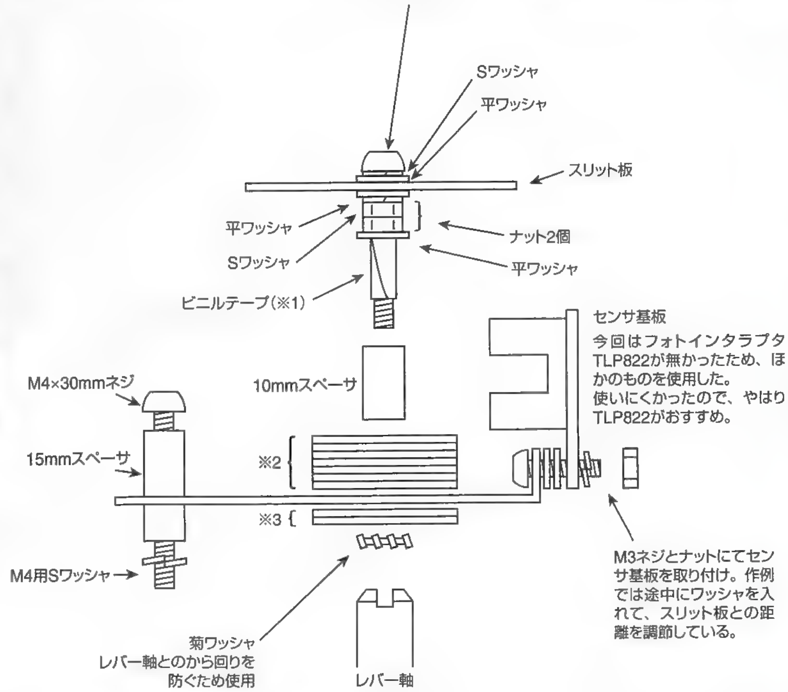
回転止めにパーツを組み付けた状態。これを加工したシャフトに取り付けるのだ。

レバーへの取り付け



回転止めパーツをレバーに取り付けるとこの通り。この後、センサ基板を取り付ければ完成だ。

※1 ビニルテープ	スリット板の固定にはM3のネジを使用しているが、その下のスペーサ（10mmのもの）はM4用を使用している。そこで、ネジにビニルテープを巻き、スペーサが偏心するのを防いでいる。
※2～3 M5用ワッシャ	回転止めの下部には2枚、上部には7枚のワッシャを重ねて使用する。



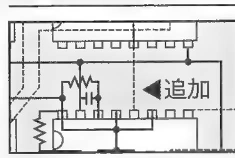
調整方法

組み立てが完了したら、さあプレイといきたいところだが、まだ完成ではない。ゲーム基板に接続して、うまく動作するか確認。うまくいかなければ調整が必要だ。

組み立てが完成したら調整だ。まずはセンサ基板の出力をJAMMAハーネスのPUSH4と5に接続。うまく自機が回転するか確認する。うまく動作しない場合は、組み立て図にあるように、スリット板との距離や位置を調整する。

また、レバーの回転する固さも調整可能だ。これはレバー軸との接続に菊ワッシャを使用したため、ネジが緩めでも空回りすること無く動作するからだ。ただ、緩めにセットした場合は、3mmのネジの先端にネジロック（ねじ止め剤）をたらしておこう。

前号記事の訂正について



前号P133で掲載した「パルスコンバータ基板実体配線図」に間違いがありましたので謹んで訂正致します。右図の三角の目印が付いた、ビニル線での配線が1本必要です。

ゲー事典 次号はセンサ応用シリーズ第二弾。ネタはまだ明かせないが、「この次はモアベターよ！」ということで期待していただきたい。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1984年／昭和59年

ナムコ

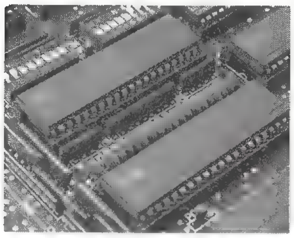
ギャプラス

開発元	ナムコ	ジャンル	シューティング
発売元	ナムコ	操作系	8方向レバー＋1ボタン

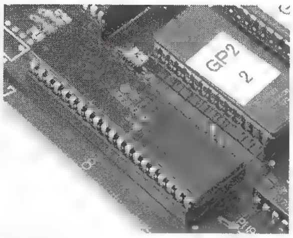
システムボード	専用基板
CPU	6809×3
サウンド構成	カスタム30（ナムコ音源）
表示色数	256
スペック	＋5V/＋12V電源

自機の出玉大解放!? お楽しみはエンドレス

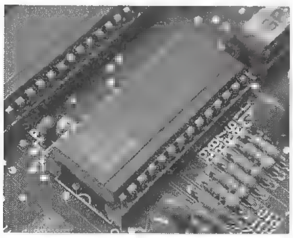
Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



I/O用カスタムチップ。ナムコ製の基板は、カスタムチップの使用が多い。

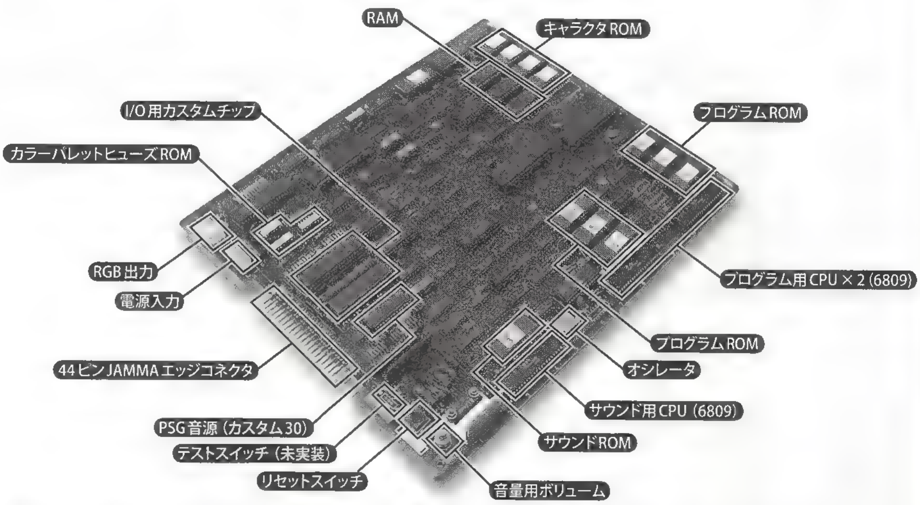


CPUの6809。モトローラの設計によるもので、この現品は日立製のもの。



ナムコの伝説的なPSG音源。波形が変更でき、いろいろな音色を出せる。

DETAILS



用語解説

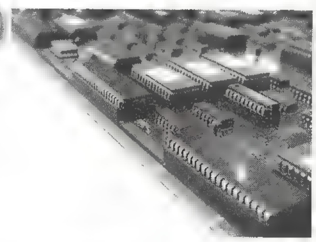
ナムコ規格：『ラリーX』以降、JAMMA規格が出るまで「ナムコ規格」と呼ばれるハーネスが使われていました。44ピンのエッジコネクタは基本的に2レバー2ボタンまでサポートし、RGBと電源コネクタが別に必要でした。ただ電源はエッジコネクタからも供給できるため、ハーネスを作るときにこの電源コネクタは省略できます。

過剰なスピード：CPUである6809を三つ搭載したりと、スピードにこだわった作りであることも本作の特徴です。高次面におけるビデオの早回しかと思わせるような敵キャラの動きは今見てもこっけいで、ド肝を抜かれます。

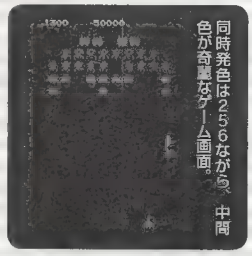
HARDWARE CHECK

A3の縦をちょっと狭めたぐらいのサイズです。この時代のナムコの一枚基板は、大体このサイズでした。

ナムコの基板は、RAM・ROM・CPU以外汎用部品が見当たらず、ほとんどがカスタムチップ。２桁や４桁の数字が入ったICが並ぶだけです。配置されている位置で何とか役割は把握できそうなものですが、その実態は割と謎です。音源も、一部で有名な「ナムコ音源」（カスタム30）と呼ばれるPSG音源となっています。



CPUの6809は三つ搭載。バカっ速の処理速度の源だ。



同時発色は256ながら、中間色が奇麗なゲーム画面。

君は知っているか？

『ギャラクシアン』、『ギャラガ』と続くシリーズ3発目になります。自機が8方向移動に、パワーアップアイテムは多彩にと進化しました。

面構成は、面数の1の桁が3、8ならボーナスステージ、4、9ならバックの星が逆流するちょっと難しい面。そして1の面で敵キャラクターが変わります。

変わるといえば自機の変身。1面でフラッグを出した後、ボスキャラに体当たりすると自機が2連射から3連射可能になります。

このゲーム、エクステンドの要素が異様に多いのです。まず点数。7万エブリなら、3～4面ごとに1機増える計算です。続くはスペシャルフラッグ（以下フラッグ）。条件合わせでフラッグが出現します。取れば1機追加。この2要素合計で、約6割の面で1機増やせる計算です。トドメにパーツ。条件合わせで、パーツを持ったキャラが現れます。3個集めれば1機増えるので、さらに3～4面ごとに1機増えることになります。

隠し要素によるパズルのような自機増やしゲームになってしまった感があります。

ゲー事典 当時ゲーセンが24時間営業ということもあり、高田馬場のタイトーで1億点に挑戦したグループがあります。その名はACU（アミューズメントクラブ浦和）。途中、自機が消えたり、敵が目の前に出現するなどの怪現象に遭遇しつつも、約87時間（つまり、足掛け4日）かけて達成！ ぶっ続けはさすがに無理で、画面外に半分埋めるバグを使って、休憩時間を取ったそう。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

60

Roughnecks/
DragonLEE（作文）／トビコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

■プロフィール■
クリスマスは中島美嘉さんとゆっくり過ごします（ライブ会場で）。ええ、今年も一人ですが何か（涙）？
dragon@blue.interq.or.jp

殿様商売は既に通用しなくなっている。

宣伝効果、メディア露出、冷静に判断できない層は対象外って事なんだろうな

いよいよゲーセンで「虫姫さま」を見かけるようになった。古参ゲーマーのスキルを判断するに、〈オリジナル〉はもってこいですな。逆に、ここ数年の弾幕仕様タイトルからシューティングに入った層は〈マニアック〉の方が簡単に思えるんだろうなあ。ボムの撃ち方にためらいがあるか無いかでプレイヤーのスタンスは何となく分かるもんですが、皆さまはいかがでしょうか。

〈オリジナル〉と〈マニアック〉を数回ずつ触ってみると、両モードの違いがよく分かった。〈オリジナル〉の敵弾は速さと正確さで自機を殺しに来るので、真綿で締められている感覚の弾幕シューに慣れきった体には、〈マニアック〉で敵の出現をある程度把握してからオリジナルに戻るというのは正解だったようだ。何とか〈オリジナル〉をクリアしたところで、一気に広まった〈ウルトラ〉の存在。まだまだ飽きないで済みそうだ。

開発元のケイブは会社設立10年目にして、ヘラクレス市場に株式を上場する。〈荻蓬〉のころからボムシューティングに触れ、その間のゲーム業界の紆余曲折を見ている者としては喜ばしい限りだが、今後も同じように興奮できるタイトルが提供されるかどうかは定かではない。現に売上げの大部分を占めているのは携帯電話向けのコンテンツだ。昨年、ゲーム開発の売上げが七千六百万円なのに対して、携帯コンテンツは額にしてその10倍以上を稼いでいる。過去に家庭用ゲームの開発から撤退していることを考えれば、携帯コンテンツにすべての開発力を注ぐという選択肢もありえるだろう。

とはいえ、「虫姫さま」の人気と出回りは、今までに同社が開発したシューティングゲーム同様にオペレーター、プレイヤー双方から歓迎されている。ここで、業務用ゲーム開発から撤退というカードを切るのは、彼らにマイナスイメージを抱かせるはずだ。そりゃあ業務用ゲームの売り上げなんて、全体から見れば微々たるものなんだろうが、IKD氏によるケイブ純正のアーケードゲームを望んでいる者として〝撤退〟の二文字はあまり想像したくない。ちょうど冬のボーナスも出たから、今後のタイトルへの期待を込めて一口買ってみようかしら。「あんたのボーナスで買えるんかっ」という突っ込みはさておき、ささやかな抑止力として。シューター諸氏も有志を募って、ぜひ一口。

数年後、この文章を読み直して「ああ、バカなこと書いてるなあ」と笑い飛ばせるような状況になっていることを祈りますよ、俺は。

さて、ゲームのことだけ書いていればいいのに、無理やり上場だ何だと枠を広げ過ぎたせいか、積極的に考えないようにしていたことまで思い浮かんでしまった。

新作の売上ランキングや人気トップ10といった記事を見るにつけ、なぜかムズムズしてしまう自分が居る。売上本数や支持されているタイトルが、どこにどのような影響を及ぼすのかもある程度理解できるような年齢になってしまったからだ。このランキング自体が、メシの種どころか死活問題になるような会社だってある。

プレイヤーは何も意識しないで、ヒットするように綿密に誘導されて与えられたゲームだけ遊んでいればいいなんて殿様商売は既に通用しなくなっている。そんな仕組みを知った上で、ビジネス臭を感じさせない「自社製品への誘導」を強いられるのだから、今のゲームビジネスは本当にシビアだ。

いわゆる「なっち盗作」騒動から生まれた一連の騒ぎを見るにつけ、さまざまな情報から連想というか妄想を抱く。ヘタクソなゴーストライター使っちゃいましたね、と一言では済まされない感情。ランキングや新作情報を見るにつけ、ついついビデオゲームにも同じことを当てはめて考えてしまう。メディアに露出した広告効果は、イメージダウンを差し引いても十分プラス。ハロプロにもビデオゲームにも、そんな訳知り顔で付き合えないほどハマっているのだから、それぞれについて考えることを止められないのだ。



編集者談！ ランキングの是非はともかく、純粋な本数で決まってくる順位というのは面白いもの。売れていると思ったゲームが全然売れておらず、売れてないだろうなぁと思ったゲームもやっぱ売れていない。そうした微妙な肌触り感が社会人として非常に感慨深いのだ。ゲームは遊びなのに、業界関係者は遊びじゃ済まないからね。この年末の景気はどうなんでしょう。

新春 年賀状 2005

今年も力作が集結！ アーケードゲームメーカーから書き下ろしイラスト付き年賀状を大量にいただきました。これらをプレゼントとして読者の皆様に抽選でご提供！ アンケートハガキに、欲しい年賀状の番号を書いて送ってね。

参加メーカー：SNKプレイモア／アークシステムワークス／アルファ・システム／カプコン／グレフ／クロスノーツ／ケイブ／コナミ／サミー／セガ／タイトー／タクミ／ディンプス／トライアングルサービス／ナムコ／モス

グレフ

新年あけましておめでとうございます！ 去年のこの場で宣言した目標（アーケードで二本リリース）は残念ながら果たせませんでしたが、今年はやります！ まずは春にリリース予定の「旋光の輪舞」ですが、マスターアップに向けて年末年始返上で頑張っております（予定）。そして新年明けて早々、2回目のロケテストが行なわれる予定です。お楽しみに！ あと一本については……まだナイショです♪ それでは本年もよろしくお願い申し上げます！（スタッフ一同）



08



07

ケイブ

01



新年あけましておめでとうございます！ 昨年は『虫姫さま』で、ユーザーの皆さんから大変ご好評をいただきました。本当にありがとうございました。近いうちに、アルカディア誌上にて次回新作アーケードのの衝撃情報をお伝えできると思いますよ！ お楽しみに。そして携帯サイト「ゲーセン横丁」でも、よりクオリティの高い話題作をガンガン配信していきますからぁーっ！ ご期待!!（古幡）



02



03

カプコン

09



2004年のカプコンとしては、やはり久々に新作対戦格闘である『CAPCOM FIGHTING Jam』が発売できたこと、これにつきます！ おかげさまで闘劇の種目ともなり、ゲームセンターひいてはビデオゲーム業界のさらなる発展に少しでも貢献できればと思います。2005年も何卒、カプコンゲームでお楽しみください！カプコンは来年も頑張ります！（寺田）

アルファ・システム



04



06



05

新年明けましておめでとうございます。あんまり目新しいネタが無くて申し訳ないですが、今年もよろしくお願い致します。さて、年賀状は『式神II』ですが（汗）、今年は現在鋭意開発中の『式神の城III』がTYPE-Xでいよいよお目見えします。これからいろいろと情報が出てくると思いますので、みなさんお楽しみに。（NAOKI）

コナミ

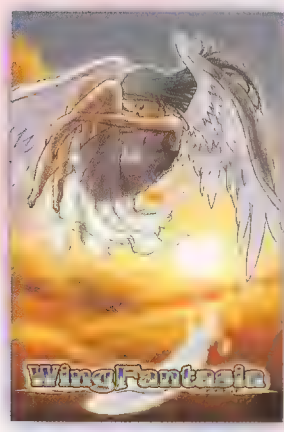
新年あけましておめでとうございます。2004年も皆様には熱いご支援を賜りましたが、2005年もご期待に勝るほどのハイテンション＆ハイクオリティな作品をガツガツお披露目させていただこうと思っておりますので、それを上回るほどの情熱を持った遊び心でかかってきてください！　酉年は飛翔の年です。さらなるチャレンジスピリットで励みますので本年も宜しくお願申し上げます！（コナミ　宣伝部　一同）



11



10



14



13



12



16



15



17

21



20

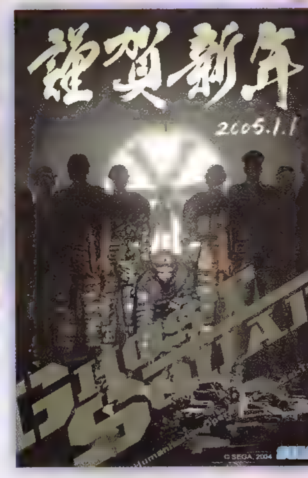


セガ



19

18





22

振り返れば2004年も激動の1年でした。新しいジャンルとして定着してきたトレーディングカードゲームをはじめ、格闘、ガン、ドライブ、メダルなど幅広いジャンルで新作をリリースすることできました。ゲームセンターに遊びに来てくれた皆さんに、いろいろなゲームをたくさん楽しんでいただけたと思います。2005年も常にユーザーの皆さんに驚きと興奮をお届けしていきますので、よろしくお願いします。(セガ　AM R&Dパブリシティ室)



26

ナムコ

あけましておめでとうございます。年末年始の特番をビデオやDVDで録画する人も多いと思うけど、あんまり録画し過ぎても見切れないんだよな。しかも、今のHD付DVDだと2番組同時にとれたりするし、テープ残量を気にせずに予約できたりするからさ。その点、俺の場合は大昔のビデオデッキしか無いし、やりかたも複雑だから予約方法も全然分からないから安心だ。リアルタイムで見るしかないからな。で、結論としてはHD付DVD欲しいって感じ。(新井)



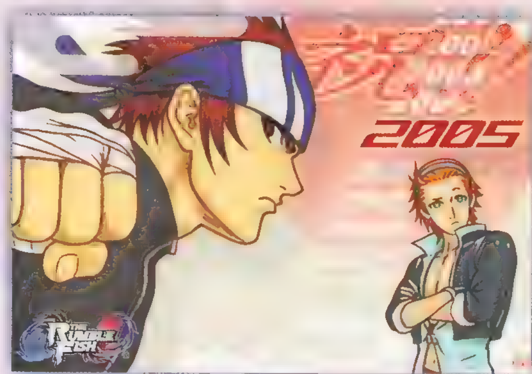
23

25

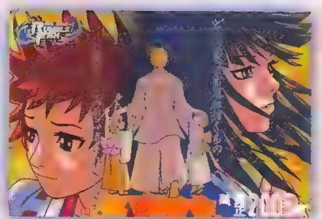


24



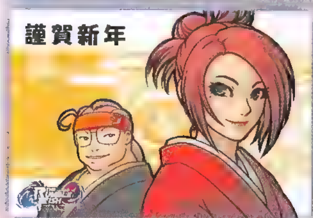


28



27

サミー／ディンプス／アークシステムワークス

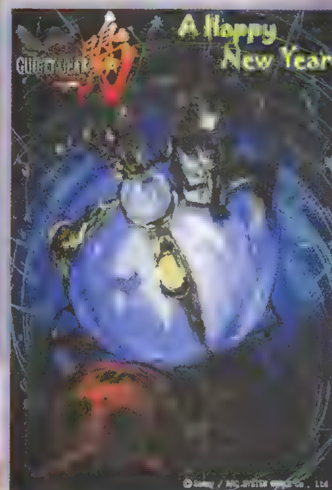


29

あけましておめでとうございます。アトミスウエイブもいよいよ本領発揮です。今年は『ネオジオバトルコロシアム』や『KOF』『サムライスピリッツ』など熱きオールドファンを揺さぶるタイトルが君たちを待ってるよ！　みんな、俺たちと一緒にゲーセン盛り上げようぜ！（サミー　竹中）
SNKプレイモアさん、アークシステムワークスさん、ディンプスさんのご協力により、素敵な年賀状が集まりました。感謝感激！（サミー　奥野）

30





31

SNKプレイモア

明けましておめでとうございます！　旧年中はKOF10周年企画に多数のご支援、ご声援をいただきまして誠にありがとうございます。記念すべき10周年の節目を迎えることができ、社員一同、感謝の気持ちで一杯です。さて、明けまして本年には、新タイトル「ネオジオ バトルコロシアム」を始めとして、多数のアトミスタイトルを続々リリースしていく予定です。どうか、2005年も格闘ゲームとともに歩くSNKプレイモアにご期待ください。（開発推進課　松本）



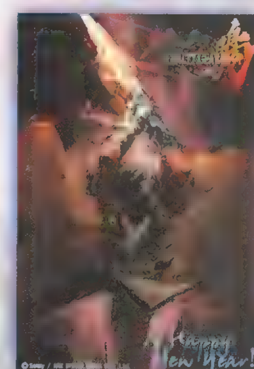
37



36



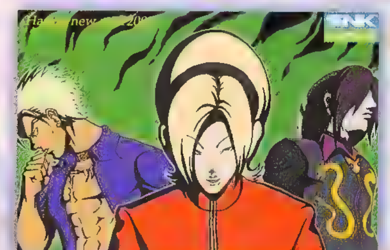
35



32

33

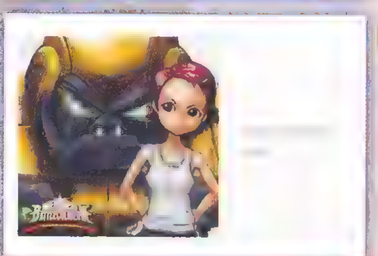




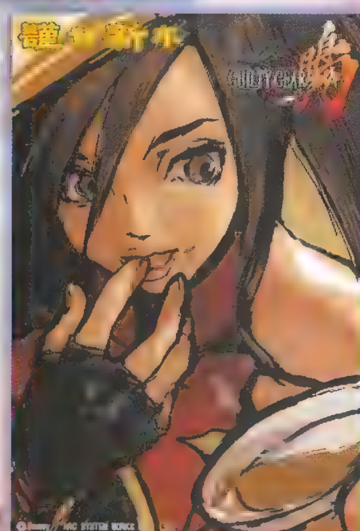
39



38



40



34



44



43

42





41

新年あけましておめでとうございます。今年も新しい楽しさ・面白さをお届けして参ります。2005年も、私たちタイトーにご期待下さい。(株式会社タイトー)

あけましておめでとうございます。昨年は良いゲームにめぐり合えましたか？昨年は『対戦ホットギミックコスプレ雀』や『彩京シューティングコレクション』などコンシューマがメインでしたが、今年はアーケードでも作品を発表していきたいと思っております。それが皆様に良いゲームだと思っていただけるようにがんばりますので、ご声援よろしくお願いします。(クロスノーツ)

明けましておめでとうございます。昨年はたくさんのファンの皆様にご支持をいただき、本当にありがとうございました。今年は「翼神」を上回るクオリティの高いゲームを作っていこうとスタッフ一同、既に製作活動に入っております。気合とガッツを合言葉にがんばっていきたいと思っておりますので、どうぞよろしくお願い申し上げます。(タクミ)

あけましておめでとうございます。昨年中は『トライジール』をご愛顧いただき誠にありがとうございます。"笑って怒ってドキドキ"な、充実の年でした。今年もそんな年にしたいものです。トライアングル・サービスの2005年は新作準備の年となる予定です。また、ゲームセンターで会いましょう。目印はもちろん『シューティングラブ』!!!(トライアングルサービス藤野)

あけましておめでとうございます！　さまざまな難関を乗り越え、本年はいよいよ『雷電』の正統最新作をお届けすることが出来ます。『雷電DX』から早10年……大変お待たせいたしました。TYPE-Xという高性能ボードを得て、『雷電』ファンのみなさまにも納得して頂けるシューティングに仕立てるべく、開発スタッフ一同日夜開発に励んでおります。今年もMOSSをよろしくお願いいたします！(モス)

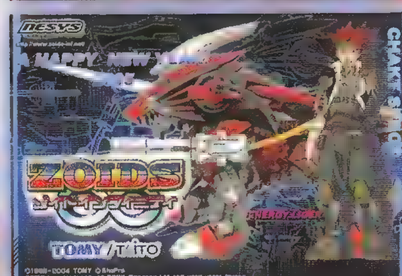
タイトー(関連)

45





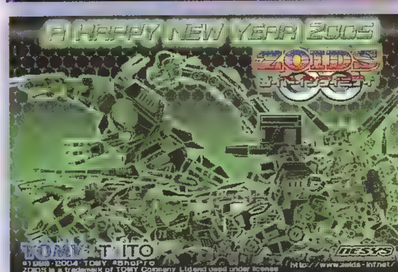
46



47



48



49



52

51



50





54



53

Vitrua Fighter4 Final Tuned "ANOTHER BEAT-TRIBE CUP"

Rise of the Youth






Final Tuned

ファミ通DVDビデオ
「バーチャファイター4 ファイナルチューンド
アナザー・ビートライブ・カップ～ライズ・オブ・ザ・ユース～」

標準価格：**6,090円**［税込］

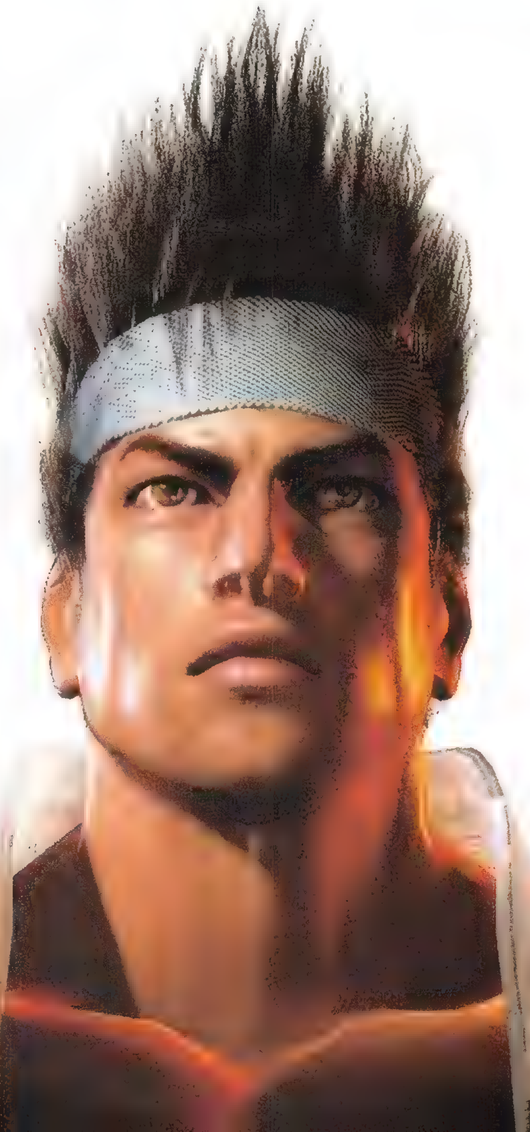
絶賛発売中!!

SLBM-37／約150分／片面二層／COLOR／MPEG2／
複製不能／STEREO／4:3／NTSC2

※本製品は片面二層DVDビデオディスクを採用しております。
ご使用されているプレイヤーによっては再生できない場合がございますので、
あらかじめご了承くださいますよう、よろしくお願い申し上げます。

【この商品に関するお問い合わせ先】
株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
TEL:03-5433-7850（営業局）

【通信販売のお申し込み先】
アスキーストア　e-mail:cs@ascii-store.com
弊社HP　http://www.enterbrain.co.jp



バーチャファイター4
ファイナルチューンド
アナザー・ビートライブ・カップ
～ライズ・オブ・ザ・ユース～

全国屈指のプレイヤーが多数参加した
"アナザー・ビートライブ・カップ"
激闘の全55戦をここに完全収録!
「時代」が移り変わるその瞬間を目撃せよ!!

シリーズ最新作『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』。その＜Ver.A＞を使用し、全国屈指の猛者どもが集い、競い合った2004年の"アナザー・ビートライブ・カップ"を襲った衝撃―まさに「若手の台頭」を象徴する結果となった全55戦の模様をここに完全収録！　より強さを求めるプレイヤーも必見の熱闘を観よ!!



跳馬・美女・絶景
Xbox Live™で新たな伝説を走れ。
ドライビングゲームという1つの歴史を創った
「アウトラン」、その正統な後継たる
「アウトラン2」がついに降臨! アーケードそのままの
クオリティ、家庭用ならではの追加要素、
Xbox Liveによる火花散るバトル、
ドライブゲームの最高峰がここに誕生!!
SEGA PRESENTS
OutRun2™
OutRun2
○セガ ○ドライビング
○Xbox Live:オンライン対戦、スコアランキング対応
○2005年1月27日発売予定
○希望小売価格 6,800円(税抜)
コレクターズパッケージ
初回生産限定特典:レア音源楽曲(14曲)収録
「OutRun2 Sound Tracks -SIDE B-」・ライナーノート
CERO 全年齢 全年齢対象
SEGA®
Ferrari
Official Licensed Product
XBOX
it's good to play together
XBOX LIVE



新たなステージでドリフトをキメまくれ!

SEGA PRESENTS

OutRun2 SP

OUTRUN2 SPECIAL TOURS

世紀を越えて復活を遂げたドライブゲーム『アウトラン2』の続編、『アウトラン2 SP』が登場！　コース、マシン、ゲームモード、BGMなどが大幅にパワーアップ！　今回は、まだドライブしていないキミに、誌上インプレッションをお届け!!

Text：ずるずる㊤

アウトラン2 スペシャルツアーズ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2004年12月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

ゲームモードがさらに充実！　初心者も前作をやり込んだ人も楽しめる!!

タイムアタックモード



己のドライビングテクニックを駆使して純粋にコースを攻めていき、究極のタイムを追い続けるモード。アザーカーが存在しないため、コースの幅を最大限に活用できる。気分よく豪快にドリフトさせて走りたいのなら、このモードを選択するといいだろう。

ハートアタックモード



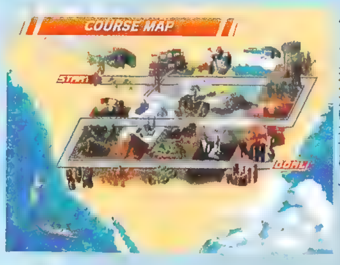
助手席に乗せた美女のリクエスト(課題)に応えながらゴールを目指すモード。リクエストに応えるには、通常とは異なる走行ラインを取ることが多いので、なかなか手応えあり。リクエストの種類が増えたため、前作でやり込んだ人も新鮮な気持ちで楽しめるぞ。

アウトランモード



初代『アウトラン』から継承されているモード。助手席に美女を乗せて、アザーカーを抜き去りながらゴールを目指していく。アザーカーの背後に回るとスリップストリームの状態になるため、アザーカーの出現位置や出現タイミングを把握すればより速く走れるぞ！

前作の「アウトラン」、「ハートアタック」、「タイムアタック」という三つのモードは本作でも健在。それぞれのモードにプレイヤーからの要望などが盛り込まれ、進化している。また、15ステージを一気に走り抜けるという、かな〜り歯応えのある耐久レースモードも登場！　上級プレイヤーも満足できるゲーム内容になって帰ってきた。



15ステージを一気に走行するモードでは、左のページで紹介している新たに追加された15ステージをつないだロングコースを走る(工場出荷設定ではモードがオンになっていないため、設置店により遊べない場合あり)。

2台のフェラーリが新たに登場！　全10車種から選択可能!!



250 GTO

1962年式モデル。"公道も走れるレーシングカー"として登場し、クラシック・フェラーリの中にあって最も人気の高いモデルである。この250 GTOは、すべてのバージョンを合わせても全世界で何と39台しか生産されておらず、希少価値がすこぶる高い伝説的なフェラーリとされている。



512 BB

1976年モデル。365GT4/BBのマイナーチェンジとして登場した。流麗で美しいボディは現在のフェラーリに通じるデザインであり、フェラーリが世界に誇る水平対向12気筒エンジンを搭載。オーナーズマニュアルにも掲載されている最高速302Km/hという数字は、当時の最高速戦争で一躍有名になった値だ。

『アウトラン』といえばフェラーリ！　前作では8台のフェラーリから自分のお気に入りのマシンを選択してドライビングを楽しめたが、本作ではさらに2車種が追加。その2車種とは、水平対向12気筒エンジンをミッドマウントする名車「512 BB」と、少数しか生産されなかった名車「250 GTO」。フェラーリの歴史を代表するマシンだ。



5リッターで12気筒エンジンというところから、「512 BB」と名付けられたスーパーマシン。



40年以上前に少数生産された250 GTO。ゲーム中では比較的扱いやすいマシンとなっている。

広大なアメリカを舞台とした15ステージが新たに待ち受ける!



本作で最も注目したいのは、大幅に増強されたステージだ。新たに追加されたのは15ステージで、広大でさまざまな自然を有するアメリカ大陸が舞台となっている。ここではそんな15ステージのイメージCGをどどーんと紹介！　フェラーリを駆って、雄大なアメリカ大陸を300km/hオーバーでカッ飛ばす気分は最高だぞ!!



『アウトラン2 SP』で追加された新コース

ステージ	写真	モチーフ	ステージ名	ステージ特徴・見どころ
1A	[illegible]	海岸（ハワイ）	Sunny Beach	青い空、砂浜の海岸線、ヨットハーバー
2A	[illegible]	サンフランシスコ	Bay Area	金門橋、坂の上から開ける海の景色
2B	[illegible]	ヨセミテ公園	National Park	秋の景色（草が黄色、紅葉）
3A	[illegible]	ナイアガラ	Water Falls	ナイアガラの巨大な滝
3B	[illegible]	セコイア	Big Forest	大きなセコイアの木、大木をくり抜いた道
3C	[illegible]	グランドキャニオン	Canyon	峡谷の景色、アップダウンのコース、 坂を下るときに差し込む夕陽
4A	[illegible]	マチュピチュ	Lost City	雲海、雲を抜けて広がる青空と視界
4B	[illegible]	ラスベガス	Casino Town	カジノの派手な街並み、濡れた路面
4C	[illegible]	アラスカ	Ice Scape	雪景色、巨大なパイプライン、氷河、工場
4D	[illegible]	アマゾン	Jungle	熱帯のジャングル、滝
5A	[illegible]	イースター島	Giant Statues	モアイの巨石像群 （一つだけ目玉のあるモアイ像が……）
5B	[illegible]	マヤ・インカの遺跡	Legend	遺跡群、遺跡内の松明
5C	⑬	プリンスエドワード島	Floral Village	桜並木、花畑
5D	[illegible]	フロリダ	Milky Way	満月の夜空、無数の流れ星、ロケット、 スペースシャトル
5E	⑮	ニューヨーク	Skyscrapers	ブロードウェイの街並み

ファンにはたまらないBGMを多数収録!



ドライビングに集中するために、BGM無しにしたり、走行音をが聴こえやすくしたりもできる。

『アウトラン2 SP』になって筆者が一番気に入った部分がBGM！　なぜかというと、初代『アウトラン』の曲に加えて、『ターボアウトラン』のBGMも収録されているからだ。ゲーム中では高速走行を続けるので、個人的には『ターボアウトラン』のようなハイテンポなBGMの方がオススメ！



あの初代『アウトラン』、『ターボアウトラン』の曲を当時の音源のまま聴ける。当時ハマった人は選ぶしかない！



次号から攻略開始！
広大な大地を駆け抜ける!!

初心者でも気軽に楽しめる対戦プレイ

初心者でも対戦プレイをより楽しめるように、本作では後続車のアシスト機能が強化された。抜きつ抜かれつのデッドヒートが楽しめるので、飲み会の後にスカッとしたい人たちや、カップルにオススメ。対戦専用のスペシャルコースもあるので、ぜひ一度！



対戦専用スペシャルコースは、前作のコースと、本作からの新コースが組み合わさって構成されている。

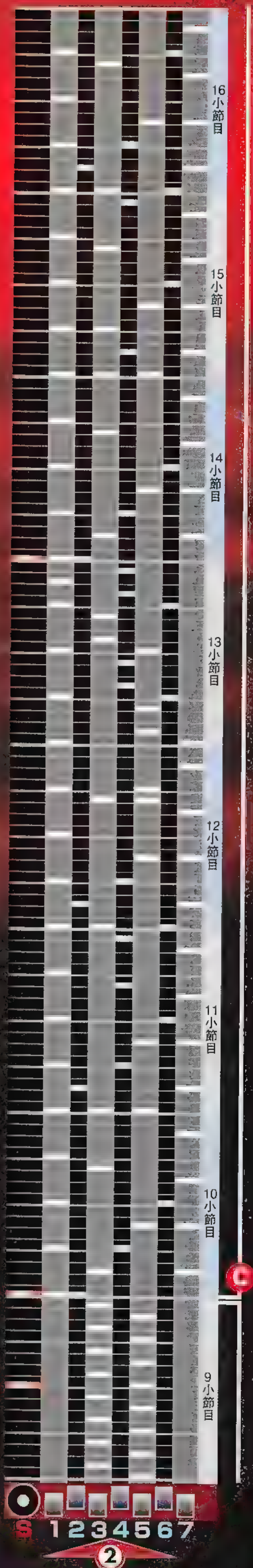


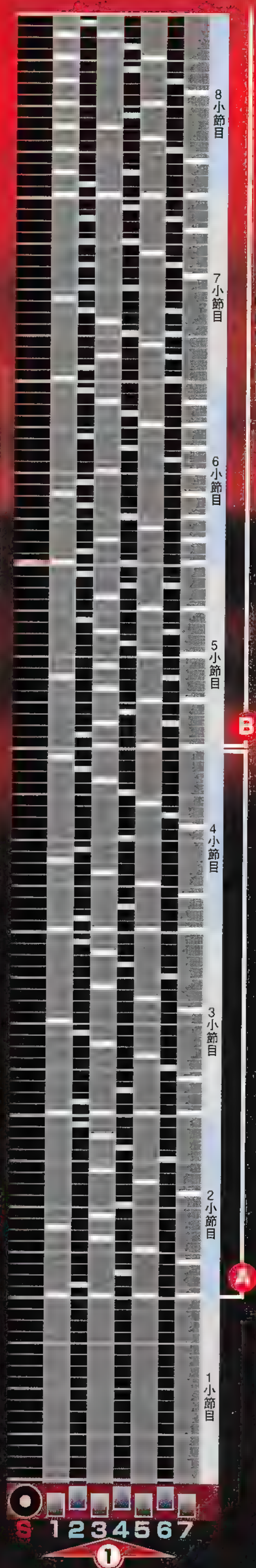
四人対戦時の画面。三人のライバルの走行状況を、画面右上の「顔アイコン」の変化で把握することができる。

OutRun事典 **インターネットランキングに注目!**：これまで「タイムアタックモード」だけにしか対応していなかったインターネットランキングが、本作から「アウトランモード」そして「ハートアタックモード」にも対応することになった。さらに、「タイムアタックモード」もノーマル、チューンド、そしてAT、MTと部門が細分化されたため、登録できるカテゴリーが70以上になっている。

超人気曲“AA”をフルノートで攻略!!

The ultimate system beatmania deluxe version.
beatmania IIDX 11
IIDX RED





ビートマニアIIDX11 IIDX RED
■メーカー：コナミ
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：10月下旬(稼働中)
■使用基板：——

今月はD.J.Amuro作曲、あの“A”の続編である、超人気&超高難度曲“AA”をフルノート付きで攻略するぞ。また、専用ケータイアプリ「IIDX WAVE」の新情報も紹介!! お見逃しなく!!

Text:ハメコ。

フルノート攻略

[RENAISSANCE] **AA** ／D.J. Amuro
BPM:154



『IIDX RED』収録楽曲の中でも、最高レベルの難度を誇る“AA”。総オブジェ数はなんと、7KEYS史上最多の1386!! 難しいスクラッチが一切無い代わりに、とにかく階段の嵐。そこへ頻繁に同時押しが絡んでくる、というのが一応の傾向です。常にたたきっぱなしなので、体力作りが最大の課題!?

POINT A 2~4小節目 白鍵盤全部押し～階段という幕開け

それでは“AA”を攻略していきましょう!! **1+3+5+7**という四つ同時押しで始まり、**247**～と続く単鍵盤による純粋な階段譜面に流れる、というのが開始から4小節目にわたるパターンです。**1+3**を左手の薬+親で取り、すぐに中を曲げて次の**2**を取る、というのが基本となるポジションでのたたき方になります。続く**4**はどちらかの人、その次の**7**は右薬ですね。階段譜面、特に今回のような体力勝負となる楽曲では、左右の負荷分散が運指における重要な課題となります。

2小節目であれば**4**の後に**753134**～と続くので、最初の**1+32**を左(当然、同時押しの**5+7**は右手)、続く**475**を右手、**313**を左……というように、連続でたたくオブジェの数を等分するのがベター。利き腕と非利き腕の体力差を考慮して配分しましょう。

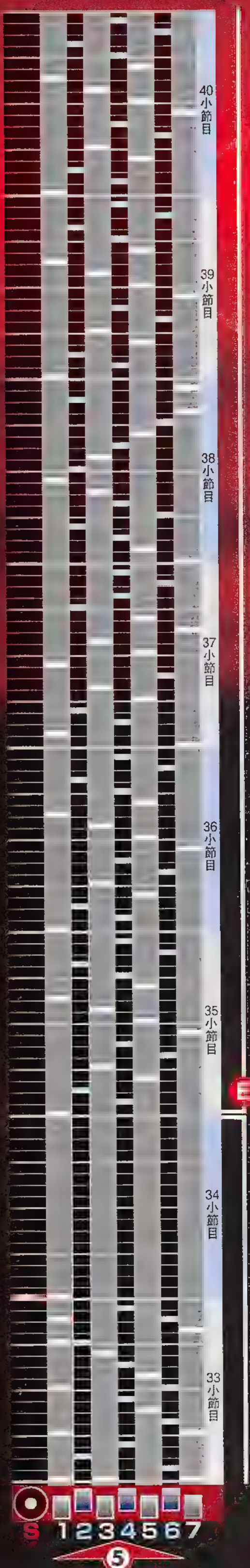
POINT B 5~9小節目 階段中に8分間隔で同時押しが!!

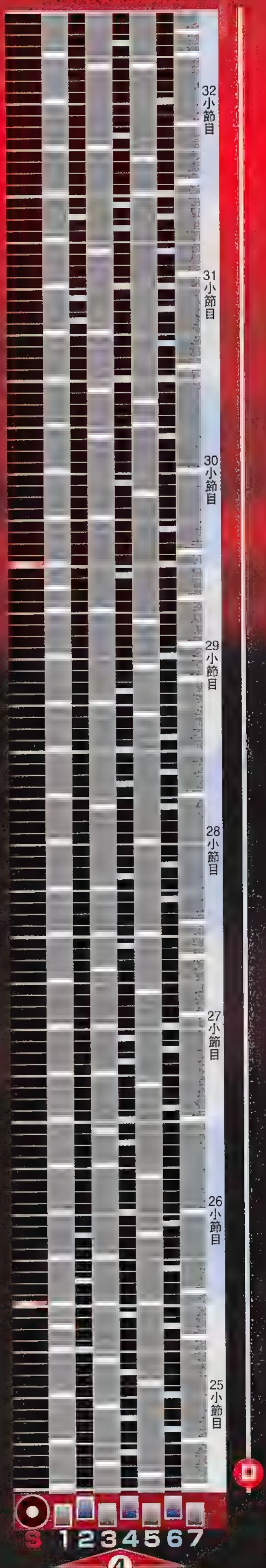
序盤にして早くも単鍵盤の階段と8分間隔のオブジェによる混合フレーズの登場です。オブジェを見切るのも一苦労ですが、このパターンをある程度こなせない限り、“AA”をクリアするのは厳しいといえるでしょう。5小節目は、**1**～**4**で構成された階段譜面に8分間隔で**5+7**・**6**の繰り返しが組み合わさるパターン。左手がある程度動くのであれば、**5+7**・**6**の部分を右手に任せ、残りの階段を左手で取り、左手に自信が無ければ右手で**4**までを担当しましょう。

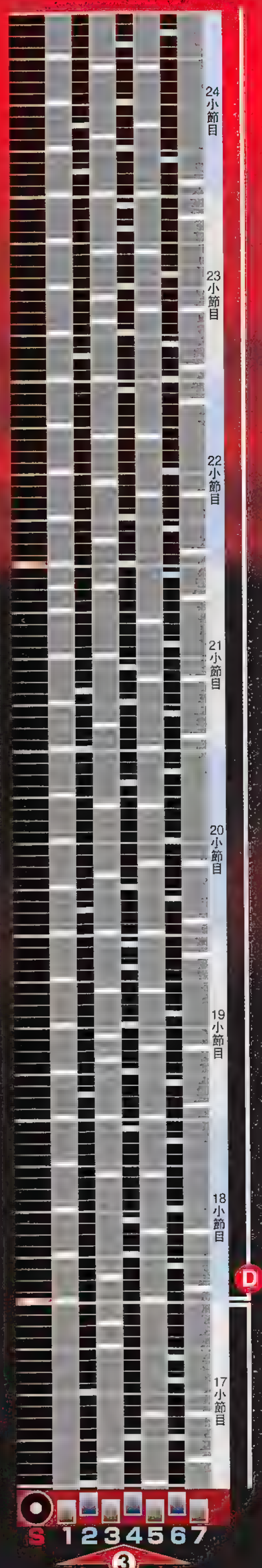
6小節目の入りは**S+1+4+7**となっています。基本に従い、1P側でのプレイ時は**S+1**を左手、2P側でのプレイ時は**7+S**を右手で取ります。問題は1P側プレイ時で、**S+123**という流れを左手で取らなければなりません。最初の**S**を小、**1**を親で取った後、**2**を人で取り、続く**3**は親を移動させて取る、というのが基本となる流れです。「親指を移動させる」動作は**S**が絡んだ階段譜面では必須なので、スムーズにできるよう、練習を重ねておきましょう。この後は階段譜面に合わせて**7**が8分間隔で登場。**5**と**6**の登場回数が少ないので、**4**まで右手で担当するといいでしょう。

7小節目の後半は**2+4**・**2**・**2+4**・**2**となっていることに注目して、左手で**4**までを担当すると左右のリズム割に無理がありません。ですが、8小節目の入りに向かって**41+3+5+721+4**という流れになっているので、負荷分散を考えると7小節目最後の**4**は右手で取っておいた方が無難です。8小節目は6小節目とは逆に**1**が8分間隔で登場します。こちらも**2**と**3**の出現頻度が低いので、左手で**4**まで担当するのもアリ。

本文中の略記について:スクラッチは**S**、鍵盤は左から**1234567**と太字で表記しています。譜面のオブジェクトの色に合わせて、グレーになっているのが白鍵盤、青くなっているのが黒鍵盤を表します。また、使う指に関しても右親:「右手の親指」を表す。以下、右手なら人差し指=右人、中指=右中、薬指=右薬と表記しています。左手は左親、左人……と、同様の法則です。







POINT C　10〜17小節目

同時押しメインの休憩地帯

10小節目からは二つ同時押しがメインの8分。ここに少し16分が交じる、という構成です。今まで階段をたたいてきて疲れた腕を休める休憩ゾーン、といっていいでしょう。

注意したいのは、12小節目で**3＋55**という5の縦2連打が登場する点と、13小節目の最後、**31＋6414S＋1＋2**という部分。1P側で後者をたたくパターンとしては途中の**4**を右手で、最後の**S＋1＋2**を左手のそれぞれ小親人で取るのが基本となります。

POINT D　18〜34小節目

バスドラをたたきながら乱打

18小節目からどんどんと難しくなっていきます!!

ここから33小節目までのパターンは、**1**が四つ打ちのバスドラムを鳴らし、4小節ごとに8分での3連打が入る、という形だけ。そのほかの鍵盤にはこれといった傾向が無く、とにかくにも乱打が続きます。

一応、16分間隔で同時押しが続く個所は、24小節目と32小節目にある**3＋51＋7**と30小節目にある**3＋61＋5**しかないので、両手を常に動かし続けなければならない、とはなりません。

まず、25小節目から26小節目にかけてずっと16分が続いた後に登場する**S＋1＋3＋5**が厄介。1P側では**3＋5**を右親＋中などで取らなければならないのですが、階段が続いたせいもあって指の移動が難しくなっています。

続けて**3＋6142＋641＋5＋67**というパターンが出現。**45＋6**というパターンを右手の人〜親＋中でスムーズに取れるようになると、対応できるシーケンスパターンが増えるハズです。とはいえ、ここで登場する**4**をすべて右手で取ると、**4645＋67**という譜面を右手でたたくことになるので、**4**を左手で担当するのがベターな選択。

POINT E　35〜42小節目

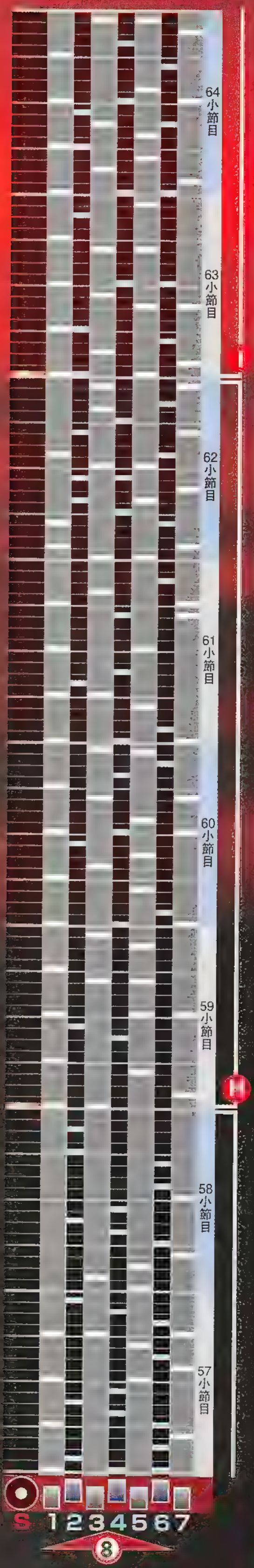
単鍵盤による階段地帯

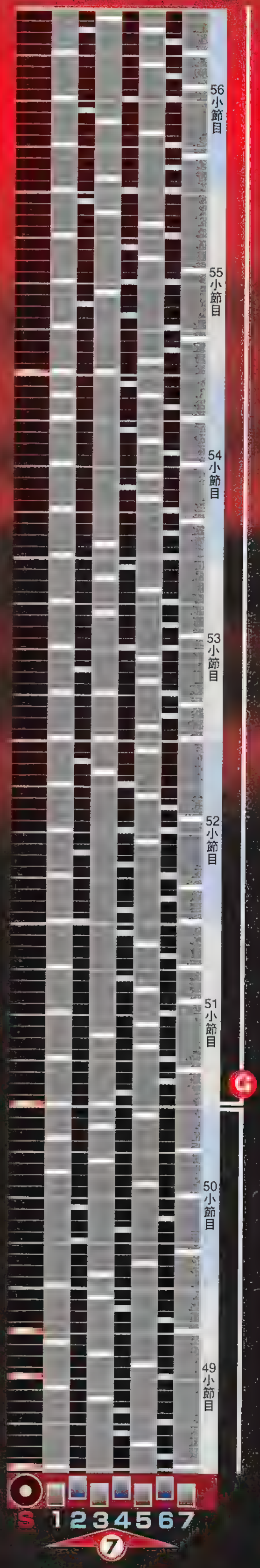
35小節目から7小節にわたり、単鍵盤のみの純粋な階段譜面が登場します。これは、この楽曲では貴重な回復ポイント!!　とはいえゴールはまだまだ先なので、グルーヴゲージの回復地帯というよりも腕と指の休憩地帯といったところでしょうか。

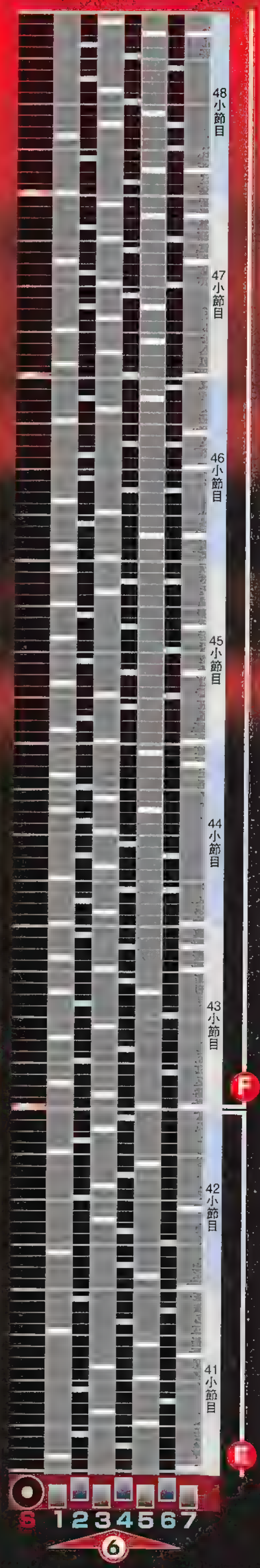
「なるべく両手で交互にたたく」という負荷分散のセオリーを守って、オブジェを処理していきましょう。38小節目にある**1234567**という左始まりの階段パターンは、右利きの人にとってはかなりたたきにくいようです。**123**を左の薬中親で取って**4**で右の人へとスムーズにつなげられるよう、しっかり練習しておきたいところです。

42小節目の最後で**1234S＋5＋7**というパターンが登場。2P側でのプレイ時は、**12345**を左手で取らなければなりません。

音事典　**ホームポジション**：基本の指ポジションは、左薬1、左中2、左親3、左人もしくは右人4、右親5、右中6、右薬7という配置。これに、1P側では左小、2P側では右小でSを取ることになります。とはいえ、S+1+3+5+7のように、Sが絡むと指配置の変更が必要になることは明白です。左親で5、右親で3を取るなど、ホームポジションをあえて崩す、という練習をしておくと上達が望めるでしょう。







POINT F 43～50小節目

パターンの無い乱打地帯

単鍵盤による階段を抜けると、二つ同時押しが絡んだ乱打地帯へ。今までの乱打地帯と違い、1がバスドラムなどといった小節全体に通じるパターンが無いので、完全にオブジェ認識能力頼りになります。一応、オブジェが左側に寄っているので、4をなるべく左手で取っていきたいところ。

なお、49～50小節間は再び単鍵盤による階段地帯。ただし、49小節目には階段にSも盛り込まれています。2回とも31Sというパターンなので、1P側では左手で親中小と流れるように取っていきましょう。

POINT G 51～58小節目

バスドラム+完全な階段地帯

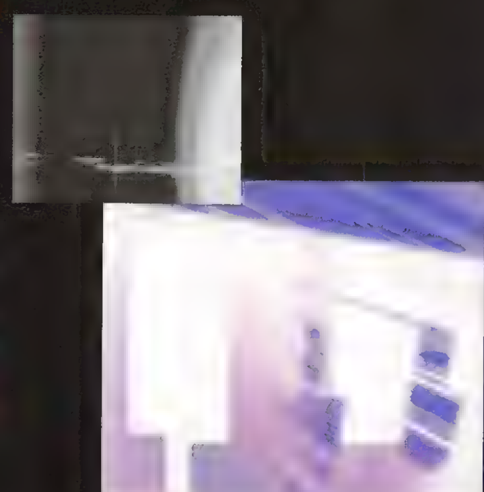
51小節目からは再び1がバスドラムとなり、残る鍵盤で階段をたたくことになります。今までと違うのは、階段部分のオブジェが常に降り続く点。休憩は無いに等しいと思ってください。

51～54小節目は階段が右側に寄っているので、4はなるべく左手で取るようにしましょう。55～57小節間はオブジェが均等に降るので、「なるべく両手で交互にたたく」というような、ケースバイケースでの対応が求められます。58小節目は簡単な単鍵盤による階段なので、問題無いハズ。

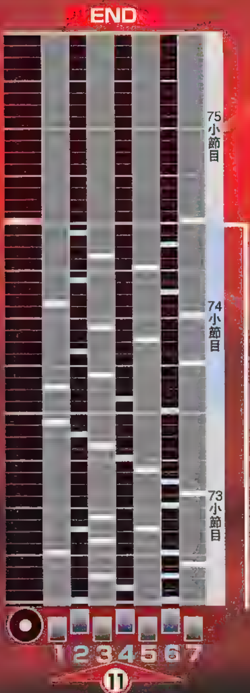
H 59～62小節目

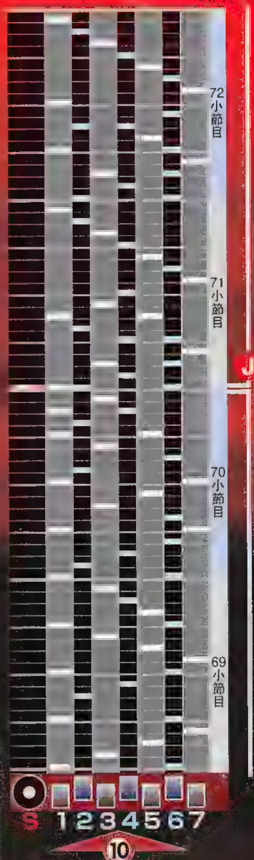
問われるオブジェ認識能力

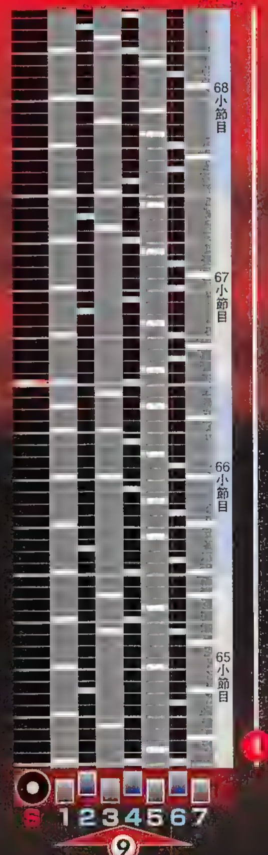
10～13小節間とほとんど同じフレーズに、さまざまなオブジェが追加されて難しくなっている、というパターン。それでも、ところどころ間が抜けている分、今までの乱打地帯と比べるとたたく労力は小さくて済みます。どちらかといえば、抜けている部分をしっかり把握するオブジェ認識能力が問われます。



IIDX事典　7KEYS史上最多のオブジェ数「1386」を誇る"AA"。豆知識として、2位が『10th style』に収録された"NO.13"で、オブジェ数1376と僅か10個差。3位は同じく『10th style』収録、縦連打が強烈だった"Innocent Walls"で、オブジェ数1281。4位が『5th style』に収録された永遠の名曲"V"で、オブジェ数は1272。5位が『7th style』に収録された"stoic"で、オブジェ数は1250となります。









POINT I 63～70小節目

難所が続く、最大のヤマ場

フレーズ的には18小節目以降のものと変わらないのですが、オブジェが増えたため、乱打に三つ同時押しが頻繁に交ざった非常に高難度の譜面です。

64小節目は、351＋253＋621＋4＋75というパターン。1＋4＋7の4をどちらの手で取るかが最大の焦点で、左手で取るなら321＋4、右手で取れば4＋75。ここは右手で取っておきたいところです。

65小節目には、さりげなく73＋61＋4というように、「二つ同時押しが16分間隔」で登場。こういったパターンは両手のリズムを合わせづらく、同時押しのどちらかのオブジェがGOOD以下になりがち。3を取る左親と6を取る右中を同時に下ろし、すぐに1を取る左薬と4を取る右人を同時に下ろす、というイメージトレーニングをしておくと効果的です。

66小節目は1のバスドラムに合わせて76547654という右寄りの階段が登場。4まで右手で担当するなら、薬中親人薬中親人という反復動作が必要になります。これが案外難しいもので、2回目はリズムが合わなくなることもしばしば。しっかり練習しておくと良いでしょう。67小節目からは、またも1のバスドラムに階段譜面。同時押しの頻度が少ないため、66小節目以前と比べると回復しやすい構成になっています。とはいえ最大の敵は、これまでたたき続けてきた腕にたまった疲労ではないでしょうか!?

POINT J 71～74小節目

最後の最後で回復地帯

さぁ、"AA"もついに終わりへ近付いてきました!!

71小節目からは「ほぼ」単鍵盤の階段になっていて、シーケンスパターン自体も73小節目まではほとんど一緒。なお、71小節目から最後までつなげれば、約28%回復します。頑張ってみましょう!!



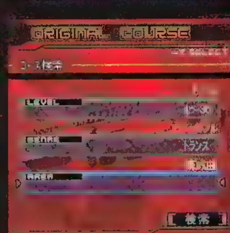
コースIDを入力すれば、友達の作ったコースも簡単に選択できる。



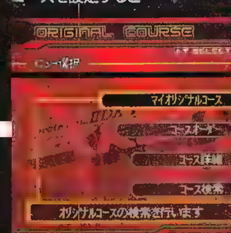
『IIDX RED』ではユーザーオリジナルコースとして、自分が設定したコースが表示され、プレイできる!



アプリ上で自分だけのオリジナルコースを設定すると……



他プレイヤーの作成したコースを、条件を設定して検索できるのだ。



メニューからオリジナルコースを選択すると、この画面になる。

「コナミネットDX」アクセス方法

■iモード
iMenu→メニューリスト→ゲーム→[illegible]→コナミネットDX→e-AMUSEMENT
■ボーダフォンライブ!
ボーダフォンライブ!→メニューリスト→ケータイ[illegible]→ゲーム[illegible]パック→コナミネットDX→e-AMUSEMENT
■EZweb
EZトップメニュー→カテゴリで[illegible]→ゲーム→[illegible]→コナミネットDX→e-AMUSEMENT
月額情報料：300円(税込315円) [illegible]

コナミネットDX



オリジナルコースを設定！

お好みの楽曲を好きな順番で4曲選び、自分だけのコースを作ることができる、オリジナルコース設定。『IIDX RED』では、ケータイアプリ「IIDX WAVE」からコースを設定できるのだ!!

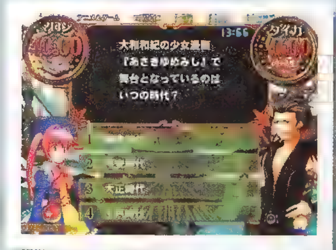
今作ならではの新機能は、上限・下限レベル、今作から設定可能になったジャンル、構成曲といった条件を設定して、他プレイヤー作成のオリジナルコースを検索、選択可能になったこと(作成時に非公開チェックを入れていないコースに限る)。好みに合ったコースを簡単に探せるようになったことだし、気分転換に検索してみては？

IIDX事典 ハメコラム。："AA"攻略、いかがだったでしょうか？　圧倒的なオブジェ数通りの高難度譜面なので、手を付けようとも思わないプレイヤーの皆さんが大勢いることでしょう。ですが、攻略要素そのものはどんな楽曲にも適応できる基本の組み合わせです!!　まずはじっくりと譜面を眺めて、自分がプレイするところを想像して、指を動かすところから始めてみてくださいね～。

新学期が始まって、そろそろ新しい授業（クイズ）にも慣れてきたころでしょう。今回は、より『QMAII』を楽しめる要素の「メダルコレクトシステム」と「マジックペット」に注目してみよう。集め、育て、充実した学園生活を楽しもう。

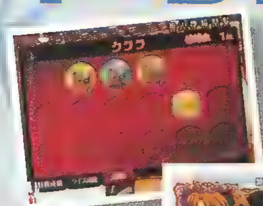
今学期の学級目標 メダルを集めよう！



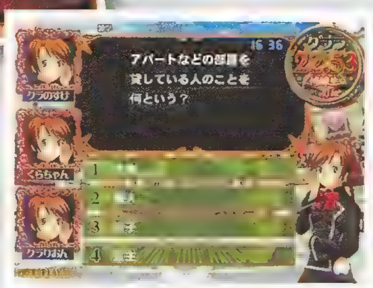


「メダルコレクトシステム」は、全国オンライントーナメントの決勝戦で好成績を残すとメダルがもらえるシステム。獲得したメダルは個人情報閲覧で確認できるぞ。

金銀銅のメダルをそろえた生徒はコレを狙おう！ イベント限定メダル



メダルをゲットすると、写真のようなケースに収められる。トーナメント上位の証、金銀銅のメダル以外にも収めるスペースが多く見られるが……。



イベントのヒントとなる右の写真。全国オンライントーナメントの決勝戦で、クララ使いが四人で勝負しているが……!?



クララメダル

特定のイベントをこなすことによって手に入る限定メダル。絵柄はイベントならではの特別仕様になっているぞ。イベントの発生条件が気になるところ。

QUIZ MAGIC ACADEMY II 月刊QMA通信

2005年　1月1日　土曜日
発行所　QMA新聞部
東京都世田谷区若林1-18-10
http://www.konami.co.jp/am/qma/qma2/

Text：赤男

クイズマジックアカデミー2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ネットワーククイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：—

新クイズばかりではダメ QMA復習ドリル

今作の新要素のクイズばかりに集中していると、前作のクイズに足元をすくわれてしまう。プレイする前にしっかりと復習しておくことが大切だ。



フランシス先生
芸能担当



並べ替えクイズ

四つの答えを並び替えて、出題されている答えの順番に並べていくクイズ。素早く解答するコツは途中である程度見切りを付けて、答えること。

順番当てクイズ

正解の順番に言葉を並べ替えるクイズ。一通り出てきた言葉を確認してから、両手でタイピングですると格段にスピードアップできるぞ。



今作では、前作以上に多種多様なクイズが出題される。分かりやすい○×、四択クイズから、キューブ、エフェクトクイズのような難解なクイズまである。多くのクイズに対応するために、クイズの種類をしっかりと把握しておこう。

QMA新聞部　**クイズの種類**：前作から引き継がれたクイズは　○×クイズ、四択クイズ、順番当てクイズ、並べ替えクイズ、連想クイズ、タイピングクイズ、キューブクイズ。本作はこれに加えて、画像を使った画像クイズと、途中で問題が分岐する問題分岐が追加された。どんな問題があるか把握しておくだけでも、大きな差になるぞ。

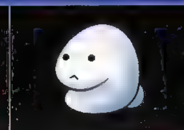
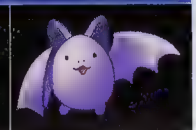


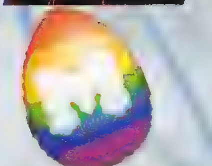
成長は君の学力次第
マジックペット飼育便り



相棒となり、長き学園生活には必須の癒しアイテムといえるマジックエッグ&ペット。進化の法則を覚えて、お気に入りのペットを育てよう。

マジックペットとジャンル属性

マジックペット					
ジャンル属性	アニメ&ゲーム	スポーツ	[illegible]	[illegible]	[illegible]



マジックエッグ



今作ではさらに新しい進化が見られるマジックペット。君のマジックペットはどんな風に進化するのかな?



予習中や対戦中に、自分のキャラの横にこっそり居るマジックエッグ&ペット。今作では、プレイ中に画面のマジックエッグ&ペットに触ると、何かアクションをするぞ。触ってみるべし!

「全国オンライントーナメント」である程度予習の合格数を増やすと、マジックエッグからマジックペットが生まれる。

マジックペットは、トーナメントで一番正解率の高いジャンル属性を元に変化していく。生まれた後も正解率が一番高いジャンル属性に変化していくので、対戦相手の得意ジャンルが分かるぞ。

さらに今作では、マジックペットの進化がバリエーション豊かになっている。さまざまな進化で、プレイヤーを和ませてくれるハズだ!



アメリア先生
ノンジャンル担当

アメリア先生からのお知らせ

各種ランキングについて

センターモニターで表示される各種ランキング情報は、きっちりとチェックしましょう。
ランキングを意識してプレイすれば、学園生活をもっと有意義に過ごせるわよ!

貢献度ランキング

全国オンライントーナメントで、結果に応じてもらえる「貢献ポイント」を組ごとで争うランキング。対戦に勝利して貢献度を上げて、組のトップに立とう!

ゴールドメダルランキング

全国オンライントーナメントで優勝したときにもらえる「ゴールドメダル」の数を争うランキング。優勝の証のゴールドメダル、実力でそのメダルを勝ち取ろう!

イベントメダルランキング

ある特定の条件で発生するイベントで優勝するともらえる「イベントメダル」の数を争うランキング。偶然を引き寄せてそれに勝利し、イベントメダルをゲットしよう!

正解率ランキング

全国オンライントーナメントで出題される問題の正解率をジャンルごとで争うランキング。自分が得意なジャンルに絞って正解率アップを狙おう。

100点満点達成回数ランキング

全国オンライントーナメントで100点満点を出した回数を争うランキング。クイズの頂点といえる100点満点は最高の実力の証。クイズに慣れたら意識してみよう。

連続正解数ランキング

全国オンライントーナメントで出題された問題の50回以上の連続正解数を争うランキング。慌てて間違えないように確実に答えて、ランクインを狙おう!

QMA新聞部　**即答のコツ**:即答するのに重要なのは、タイピング要素。タイプの種類は「ひらがな」、「カタカナ」、「英数」などいろいろあるので、それぞれに合わせて自分の攻略法を作ろう。タイピングクイズだけではなく、キューブクイズ、エフェクトクイズもタイピングを使うので、しっかりと練習しておこう。特に片手だけではなく、両手で押せるようになればかなりのスピードアップを見込めるぞ。

セイギが足りないあなたにおすすめ『セイギノヒーロー』。ステージ選択画面に並んだ順番に、3ステージ目までのポイントを指南しよう。

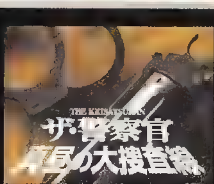
セイギノヒーロー
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2004年11月発売(稼働中)
■使用基板：—

Text:閃屋

セイギノヒーローになりたいかー!? オー!!

セイギノヒーロー
SEIGI NO HERO 正義のヒーロー®

SEIGI NO 攻略 FILES 1



ザ・警察官 真昼の大捜査線

チンピラから区民を守れ

一般市民の出現数が少ないので、ゲームの感覚をつかむために最初にプレイするにはうってつけのステージ。しかし忘れたころに出現する市民を誤射しないよう、常に緊張を持続して敵か市民かを判断して撃つように。



BOSS



引き付けながら攻撃し、当たらなかったら即座に盾を構えよう。

強盗容疑者 文 徳華

ボスは顔面に弾を命中させれば逮捕できる。1ボスの文はバイクで突進してきて刀で切るほか、銃弾をばら撒いてくる。突進してくるときが狙い目だ。

盾の使いどころとリロードのコツを身に付けよう



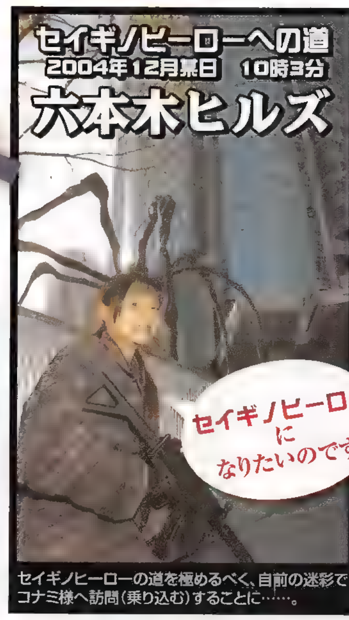
プレイヤーの構える盾は最強！ 飛び道具でもナイフでも、何に対しても効果がある。

ライバルとのゴール争いに熱くなってくると、タイムを節約したいあまり盾を構えるのが遅れるようになりがち。しかしダメージを受けると、結果的に時間を大きく損してしまう。盾を構えればどんな攻撃に対しても無敵となるので、敵の弾やチンピラの突進など、向かってくる物が見えたら、早めに銃口を画面外に向けるようにしよう。



ムダ撃ちとリロード回数を減らすことでタイムを稼ぎ、危険を察知したら迷わず盾を構えよう。

セイギノヒーローへの道
2004年12月某日 10時3分
六本木ヒルズ



セイギノヒーローの道を極めるべく、自前の迷彩でコナミ様へ訪問(乗り込む)することに……。



最初の難関、受付をクリア。これくらい訳ないです。



これこそ、プレイした人だれでもヒーローになれるという、アノ筐体ですよ！ よーし、だれも居ないので早速やっちゃいますかー!?

何をコソコソしてるんですか!?



広報の中原さん現る！ 見付かったからには、ただで帰しちゃもらえない!?

すぐに遊ぶなんてヒーローの修行が足らないようですねたたき直してあげます！ 勝負！



ガンシューライター閃屋と中原さんの対決開始。

セイギノヒトコト ゲームをスタートするときにニックネームを選択するが、ニックネーム一覧が表示されている画面で、ガンコントローラーの横に付いているオレンジのボタンを押してみよう。すると一覧が別のものに切り替わって、選べるニックネームが増えるぞ。一覧を見渡して、気に入ったニックネームが見当たらない場合は試してみよう。

SEIGI NO 攻略 FILES 3



ライバル刑事

地下鉄に逃げ込んだけん銃密売グループを検挙せよ



これまでとうって変わって一般市民が大量に登場するので、慎重に敵だけを狙っていこう。地下鉄では、窓ガラスを壊さないと、向こうに見えている敵に弾が届かないので注意。

ガラス越しの敵は2段撃ちで!!



BOSS

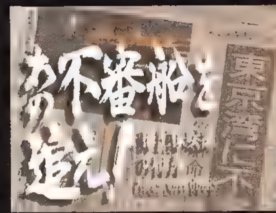


器用に動き回って攻撃を加えてくる吉岡。何で三人いるのか、ぜひ尋問したい!

極道会幹部
吉岡 賢

吉岡は、なぜか三人に分裂しているのが特徴で、最後の一人を仕留めたプレイヤーが勝者となる。ミサイルは破壊できるので、破壊しながら倒していこう。画面外に消えている間は、チンピラを撃って数を減らしておくことも重要だ。

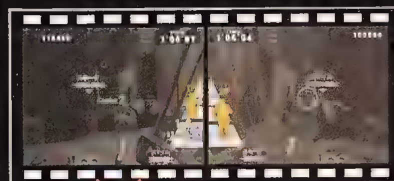
SEIGI NO 攻略 FILES 2



あの不審船を追え!

海上保安法の行方
COAST INTRUDERS

麻薬密売を図る不審船とマフィアを一網打尽にせよ



このステージも一般市民の出現が少ないが、2-Aのゴール付近だけは一般市民がてんこ盛りなので罠にハマるな! そして、道中でマシンガンが手に入る。使い切りタイプなので、無くなるまで豪快に使えばオッケー。

入り組んだコンテナの陰に注意!!



BOSS



銃弾の嵐がやんだら攻撃開始。フォークリフトごしに見える、河西の顔面を狙え。

密輸ブローカー
河西 顕仁

フォークリフトに乗って現れる河西は、弾を乱射するほかドラム缶を投げ付けてくる。ドラム缶は撃って破壊することもできるが、周囲で加勢しているチンピラの弾が紛れて見落としやすいので盾で防いだ方が安全確実。

松山プロデューサー登場



もう一人倒したら話を聞こうか

落ち込むのはまだ早いぞ!



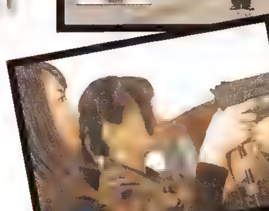
ぎゃー もっと上司な人が出てきたよ……

ちょっと待てェい!!

圧倒的優位の中原さん!



着々とゴールして階級を上げていく中原さんに対して、開幕から仲間を誤射する閃屋。だ、大丈夫か!?



口ほどにもない閃屋……

1ステージを先取した中原さんだが、防御ミスが出始めた。そこで閃屋がステージを取り返す。結果は……?

何とか3ステージ目までもつれ込む



上司っスよ
これでヒーローになれますかね?

閃屋が追い上げ大逆転勝利



無念だわ……

マジで?
次回に続くの?



セイギノヒーロー

次号も負けるな

セイギノ ヒトコト 「ガチで対決できて、本当に面白かったです。何も無い場面で、ついムダにリロードしてしまうという自分のクセに気付けたけど、「セイギノヒーロー」はそれだと立ち止まってしまうんですね。「死なない、誤射しない」は基本だけど、残弾数を把握してリロードを控える、これもかなり重要です。中原さんありがとうございました!」(閃屋)



対戦ホットギミック ミックスパーティー

対戦ホットギミック ミックスパーティー(仮称)
■メーカー：タイトー／クロスノーツ・彩京
■ジャンル：麻雀
■操作方法：専用パネル
■発売日：1月予定
■使用基板：TAITO Type X

遂に来た!

裸王(以下裸)：兄貴ィ、すげぇ情報が飛び込んできたでげす!
オジャギ(以下オジャ)：なんだ、しゃべり方まで変わっちまって……何があったというのだ?
裸：あの古くは新○社所属時代から「大爆破」でお世話になった、歴史ある由緒正しき麻雀ゲーム「ホットギミック」の集大成的作品が発表でげす! その名も『ミックスパーティー』(仮)! 兄貴に分かるように言うと合コンでげす。
オジャ：……兄より優秀な弟がいるかー! 確か、ホットギミックって4まで出てなかった? 集大成って全部? 本当に? いいの?
裸：いやそれが嬉しすぎて信じられないんですが本当なんでげすよ〜。何でもタイトーの新基板「Ｔｙｐｅ Ｘ基板」の容量を活かしてシリーズすべての画像が見られるでげす!
オジャ：ほう……となるとこりゃずいぶんと永い間楽しめるな。弾切れ(コイン)だけが心配だぜ。
裸：1月発売予定なので、もうすぐプレイできるッス! 親戚にお年玉はあげないで、ぜんぶコレに注ぎ込むでげす!!



どんな手を使ってもいいからアガれ! アガった者のみが、おしおきの権利を得るのだ! あ……。







アイテムを制する者がカオブレを制すのじゃ！

イカすブレイカー三箇条
- アイテムの知識が豊富
- こだわり主義
- 相殺上手

Chaos Breaker カオスブレイカー

©TAITO CORP.2004

カオスブレイカー
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向＋4ボタン
- ■発売日：12月下旬予定
- ■使用基板：TAITO Type X



君はこのハイファンタジーの世界を体験したか？
今回はスタート時に選べるアイテムを一挙公開だ！

カオブレテレショップ

『カオスブレイカー』のお得なアイテム群を紹介する素敵番組。スケルトン世代を中心に視聴率は天井知らずだ！

王様が引っ越しするんですけど人手が足りなくて困っているんです。
相談者 坂口オーク

スパイクメイスを一振り！引っ越し完了じゃよ！

スケルトンたちにやらせれば多少[illegible]じゃがこうすればオーク数人を呼び出せるスパイクメイスは[illegible]になる。[illegible]



SPIKE MACE

俺様の経営する焼き肉屋はコンロの火が弱くて、肉がよく焼けねぇ！
相談者 山崎ベルンハルト

そんなお主にはヘルファイアソードじゃ！

スケルトンが焼き肉をコマメにしてもらうと思うか、阿呆が！まあよい。このヘルファイアソードならドラゴンミートでも一瞬で炭になるはずじゃ。



HELLFIRE SWORD

今宵も迷える子羊どもがたくさんおるようじゃのう。



司会者 マーラ・大木
趣味：スカイダイビング

カオスブレイカー初期アイテム表

スタート時に選択できるアイテムを紹介しよう。文中で使われているSAとはボタン同時押しで使用するストックアクションの略で、写真下はストック数だ。IBはマナゲージを消費して出すアイテム固有のコマンド技、アイテムバーストの略だ。

※この表はスタート時アイテム選択画面を2分割しています

アイテム	ストック	説明
HELLFIRE SWORD	×3	ラムダ専用効果有り。SAはガード不能攻撃を繰り出す。IBは斜め上方へ火柱を吹き上げる。
ICE BLADE	×3	エリオン専用効果有り。SAはガード不能攻撃を繰り出す。IBは前方に巨大な氷塊を生み出す。
RUNE AX	×3	ドルガン専用効果有り。SAは一定時間打撃攻撃力が上昇する。IBは画面全体に岩が落ちてくる。
HOLY SYMBOL	×3	SAは魔法防御力、ブロック率が上昇する。IBはキャラの前方に、多段ヒットする雷球が発生。
MAGIC SHIELD	×3	サンドラ専用効果有り。SAは打撃、魔法防御力アップ。IBは斜め上方へ光の柱を噴出する。
SHINING STAFF	×3	フィーナ専用効果有り。SAは打撃、飛び道具を跳ね返す光の壁を発生。IBは光弾を射出する。
EXTRA BULLET	×3	ドルガン専用効果有り。SAは一定時間打撃攻撃力がアップ。IBはキャラの頭上まで立ち昇る火柱。
INVISIBLE MANTLE	×3	SAはキャラクターの姿が透明になる。IBは地面から斜め上方へ向けて光の柱を噴出する。
EARTH HAMMER	×3	カースヘッド専用効果有り。SAは足下に地割れを起こす。IBは地面全体に広がっていく地震攻撃。
SHINING BOW	×3	イヴェッタ専用効果有り。SAは前方に三本の矢を放つ。IBは画面全体に大量の矢が降り注ぐ。
DRACONIC FIGURINE	×3	ザルハッセン専用効果有り。SAはガード不能攻撃。IBはキャラの近距離に爆炎が発生する。
WIND BOOTS	×1	SAはキャラクターに残像が付き、攻撃が多段ヒットするよう分身効果。IBもSAと同様の性能。
HEALING POTION	×1	SAを使用すると一定量のライフが回復する。IBは前方に射程距離の長い飛び道具を飛ばす。
POWER BRACELET	×3	SAを使用すると一定時間打撃攻撃力が上昇。IBは地面から斜め上方へ向けて光の柱を噴出する。
PROTECTION RING	×3	SAは一定時間打撃防御力が上昇する。IBはキャラの足下からV字型に衝撃波が発生する。
MEDAL of STRENGTH	×1	SAは一定時間攻撃を受けてものけぞらなくなる。IBは画面端まで届く衝撃波を前方に放つ。
MANA POTION	×3	SAを使用すると一定量のマナが回復する。IBは地面から斜め上方へ光の柱を発生させる。
SCROLL of MANA	×3	SAは一定時間魔法攻撃力が上昇する。IBは地面から斜め上方へ向けて光の柱を噴出する。
AMULET	×3	SAは魔法防御力、ブロック率が上昇する。IBはキャラの足下からV字型に電撃が発生する。
MASTER RING	×1	SAは技の硬直を強制的にキャンセルさせる性質を持つ。IBは前方にエネルギーの柱を発生。
DEATH STAFF	×3	マーラ専用効果有り。SAは魔法攻撃力が上昇する。IBは地面から巨大な骨の爪を発生させる。
GOBLIN SPEAR	×3	ゴブリン専用効果有り。SAは一定時間打撃攻撃力が上昇。IBは地面から無数の槍を発生させる。
DARK STAFF	×3	ゾン専用効果有り。SAは一定時間魔法攻撃力が上昇する。IBは前方に巨大な光の輪を飛ばす。
FORTUNATE COIN	×3	SAを使用すると、ラウンドクリア後の得点に倍率がかかる。IBも同様の性質を持つ。
EVIL STAFF	×3	ナーガル専用効果有り。SAは魔法攻撃力が上昇する。IBは前方に電撃の柱を発生させる。
DEMON CLUB	×3	トロル専用効果有り。SAは一定時間打撃攻撃力が上昇。IBは前方上方に光の柱を噴出する。
NAUGHT WEAPON	×3	ンシドル専用効果有り。SAは一定時間打撃攻撃力がアップ。IBは地面から無数の槍を発生させる。
TALISMAN	×3	SAは打撃、飛び道具を跳ね返す壁を前方に作り出す。IBは攻撃判定のある電撃の壁が発生する。
NIGHTMARE BLADE	×3	ヴリトラ専用効果有り。SAはガード不能攻撃を繰り出す。IBは斜め上方へ闇の力を噴出する。
SPIKE MACE	×3	オーク専用効果有り。SAはオークを呼び出して攻撃させる。IBはオークの集団が攻撃する。
BLOOD SWORD	×3	ベルンハルト専用効果有り。SAは敵に攻撃を当てると体力が回復。IBは前方に飛び道具を放つ。
MUTATION STONE	－	このアイテムをパーティーオーダー画面で選択すると、ランダムで別のアイテムに変化。SA、IBは存在しない。

骨の独り言

生きるって大変ですよね。スケルトンの私が言うのも説得力ないですけど……。上のアイテム表の補足ですが、～専用効果有りというのは、特定のキャラが装備すると特殊な効果が自動発動するということです。例えば、カースヘッドがアースハンマーを装備すると、通常技に削り攻撃力が付加されます。来週も読者の皆さんとお会いしたいな。それでは、サヨナラ。ンシドルでした。

GI制覇を目指して、愛馬との生活が再び始まる!



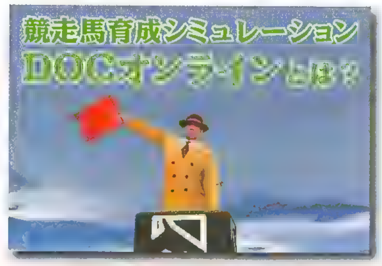
競走馬を育成してレースする遊びが絶大な支持を受けた大人気ゲーム『ダービーオーナーズクラブ』が、『ダービーオーナーズクラブオンライン(以下DOCO)』となってPCゲームで復活！　その魅力についてお伝えしよう。

ダービーオーナーズクラブ オンライン

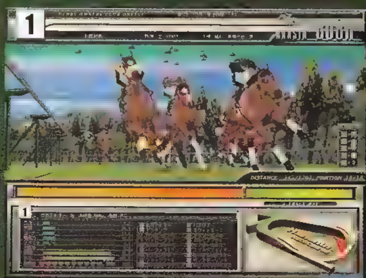
■メーカー	: セガ
■ジャンル	: 競走馬育成オンラインシミュレーション
■発 売 日	: 2004年12月16日(発売中)
■価　　格	: 6,090円(税込み)
■対応ＯＳ	: Windows 98SE/ME/2000/XP

ゲーセンの熱狂を今度は自宅で！

アーケードで大人気を博した『ダービーオーナーズクラブ』が、ＰＣオンラインゲームとして生まれ変わった。遊びの基本はアーケード版と変わらず、プレイヤーはサラブレッドオーナーとなって、愛馬を優秀な競走馬として成長させるべくさまざまな調教を行ない、数々のレースに出走させていくというもの。そして、さらにオンライン版ならではの遊びとしてネットワークを介して全国のプレイヤーとレースしたり、情報交換もリアルタイムで行なえる。かつてゲームセンターの興奮を味わった人は改めて、初めて触れる人はこれを機に、魅惑のオーナーライフを始めよう！



幾多の勝負が待ち受ける! レースパート



レースのだいご味が自宅で味わえるなんて、もう最高！全国のサラブレッドが集まる熱戦に参加するしか!!

愛馬の調子が整ったら、いよいよレースに参戦することになる。最大18頭の馬がリアルタイムで激しいバトルを繰り広げる中、目指すはもちろん優勝だ。マウスのボタンでタイミング良く鞭を打ち、先行し過ぎたら抑えてやり、愛馬を勝利に導こう。愛馬の適性や状況に応じてレースを選択するのも大切。優勝すれば、名誉と巨額の賞金が転がり込んでくる！

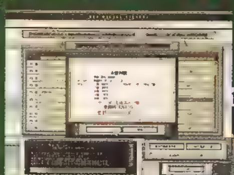
最強馬をその手で作り出せ! 育成パート



育成パートでは調教ミニゲームで馬のパラメーターを上げたり、体調の管理を行ない、レースの出走に備える。

ゲームはプレイヤーキャラを作り、仔馬が誕生するところから始まる。調教を行なって、スタミナや末脚、コーナーなど馬が持つ五つのパラメーターを伸ばしていこう。多彩な調教によって、影響するパラメーターが違うので、仔馬の脚質に合わせて調教を行なうのがポイント。また、馬の調子を見て、餌をあげたり休憩させるなど体調管理もお忘れ無く。

リアルタイム対戦で愛馬と勝利をつかみ取れ



レースは分単位で開催されていて、番組表を見れば出走したいレースを確認できる。





レースが始まったら、脚質に合わせて鞭と抑えを使おう。まずは未勝利戦で1勝！

目指せ夢のGI制覇！

来るべきレースに備えてスタンバイOK?



調教で好成績を修めればパラメーターの伸び率もいい。うまく伸ばしていこう。



愛情持って育てよう！

馬によって異なる好みを見抜き、餌を与えていくのも大切。

サラブレッドオーナーの夢の生活を満喫できる

釣りで資金稼ぎするのもアリ



馬が一人前に賞金を稼げるまで、釣り師の職に就いて魚釣り……。でもこれはこれで楽しめる！

街で買い物してみたり……



プレイヤーの服や、愛馬の馬具、餌などを街でお買い物。おしゃれにこだわれるのもうれしい。



DOCOならではの楽しみも！

『ＤＯＣＯ』には人と馬が共存する広大な仮想世界が構築されており、調教とレースにとどまらない幅広い遊び方ができる。広大なフィールドを散策したり、ショッピングに夢中になったり、家を建てることに熱中したりするのも人それぞれ。獲得賞金だけでは資金繰りが大変なら、プレイヤーが職に就いて働いて愛馬を養うなんてことも可能だ。

PR

みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX＋GUITARFREAKS & drummania ＋ pop'n music

『ⅡDX RED』に続き、ポップン最新作『いろは』も稼働して活況を呈するBEMANIシリーズ。当然、ここ「BEAT RAIZING」もBEMANI総合支援コーナーとして盛り上がらないわけにはいかないでしょう！今月はマキシシングルリリースでまたもや加熱する、新生BeForUの最新クリップ誌上オンエアからスタート！

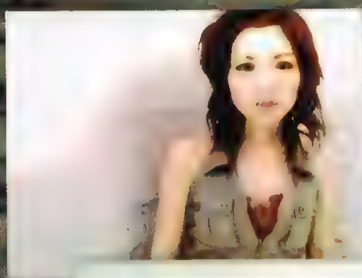
ⅡDX

"KI・SE・KI" PV. 誌上オンエア!!





















BeForUの新生を告げる記念すべきナンバー！

『ⅡDX RED』の稼働当初から話題となり、プレイヤーのヘビーローテーション入りをして久しい『KI・SE・KI』。ボーカルを務めるパートに合わせ、BeForUのメンバーがテンポ良く登場！NAOKI氏の手によるハードで小気味良いテンポの楽曲、そしてメンバー各自が任せられたという振り付けと相まって、プレイヤーの指先を熱くヒートアップさせる1曲だ!! 誌上でムービーをじっくり眺めてから、アーケードでもう一度プレイしてみよう！

フェイバリットナンバーズGd
“ヒマワリ”人気、衰え無し！

毎回、2位以下に圧倒的な差を付けている“ヒマワリ”。2位以下は激動が続いているが、“ヒマワリ”の人気と第1位の座は、しばらくは不動となるか!?

1st	ヒマワリ／RIYU from BeForU	【223.9pts.】
2nd	CHOCOLATE PHILOSOPHY／常盤ゆう 月光蝶／あさき	【89.6pts.】
4th	We Are／TËЯRA	【74.6pts.】
5th	☆shining☆／りゆ&のりあ たまゆら／佐々木博史	【59.7pts.】
7th	pot-pourri d'marmalade／Orange Lounge SA-DA-ME／good-cool feat. すわひでお Save a Little Something／Thomas Howard Lichtenstein	【44.6pts.】
10th	Timepiece phaseII／佐々木博史 鬼姫／鬼の子合唱団 カナリヤ／nikako	【42.[illegible]pts.】
12th	この子の七つのお祝いに／あさき 二人はラブラブ（仮）／Handsome JET Project	【38.9pts.】

フェイバリットナンバーズ IIDX
☆世代交代？ “AA”躍進!!

長らく1位を独走していた“DoLL”に、新曲“AA”がついに同率首位並んだ！ 『IIDX RED』の新曲は、ほかにも多数が上位に食い込んでいる。

1st	AA／D.J.Amuro DoLL／TËЯRA	【107.1pts.】
3rd	RED ZONE／Tatsh & NAOKI	【80.4pts.】
4th	pandora／dj TAKA feat.Tomomi	【62.5pts.】
5th	Sphere／Tatsh feat. K. Nayuki	【62.0pts.】
6th	Don't be afraid myself／platoniX with ray.D KI・SE・KI（IIDX RED EDIT）／BeForU	【53.6pts.】
8th	No.13／TAKA respect for J.S.B.	【50.6pts.】
9th	airflow／Mr.T	【26.8pts.】
10th	Fly Away To India／Baby Weapon gigadelic／teranoid feat.MC Natsack	【23.2pts.】
12th	Les filles balancent／Orange Lounge	【21.8pts.】

フェイバリットキャラクターズ IIDX
☆リリス、新女王となるか!?

リリスが2連覇を達成し、セリカに次ぐ連覇記録の樹立に期待が高まる。僅差で2位につけている茶○は、『IIDX RED』効果でまだまだ伸びるか!?

1st	リリス	【152.2pts.】
2nd	茶○	【141.3pts.】
3rd	士朗 セリカ	【119.6pts.】
5th	彩葉　斎倉	【97.8pts.】
6th	エリカ デュエル ニクス	【65.2pts.】
9th	セム しろろ	【43.5pts.】
10th	ナイア “gigadelic”のロボ	【32.6pts.】
13th	“HORIZON”の女性	【21.7pts.】

FAVORITE Numbers Gd

1st ヒマワリ／RIYU from BeForU

曲からクリップまで大好き!!（東京都　はつさん）／何度やっても飽きない。（福岡県　壱君）／この曲を聞けば、どんな辛い日でも頑張れます!（東京都　はつゆさん）

2nd CHOCOLATE PHILOSOPHY／常盤ゆう

常磐ゆうさんの曲が一番好きなので!（北海道　STRO-君）

3rd 月光蝶／あさき

あさき曲には、何ともいえぬ良さがあります……。（静岡県　刹那さん）

今後も“ヒマワリ”の独走か、あるいはファンが意地を見せるか？ 劇的な展開に期待せよ！

FAVORITE Numbers IIDX

1st AA／D.J.Amuro 【107.1pts.】

『IIDX RED』の中で一番好きです。（福岡県　壱君）／いろんな意味で泣きます、この曲!（埼玉県　NI君）／やっていて楽しい。（滋賀県　ファラ君）／“A”の続編なだけあって、いい曲!（新潟県　9999君）／“A”よりも大人な感じでGood!!!（三重県　BLUE君）

1st DoLL／TËЯRA 【107.1pts.】

問答無用で大好き!（新潟県　霧島雫さん）／カッコよくて切なくて……ステキ過ぎ!!（青森県　羽濱アユカさん）／こんなに感動できる曲とムービーは“DoLL”だけ!!（千葉県　MIKEさん）／歌に込めた思いが伝わってきます。（福岡県　cidre君）／ぜひパート2を!!（秋田県　青りんごさん）

FAVORITE Characters

1st リリス 【152.2pts.】

「美しい」、もうその一言!（福島県　you君）／“Fly Away To India”の白黒コンビがまたセクシー&キュート!（神奈川県　dj MATZ君）／IIDX女性陣の中で一番好き!（岩手県　KOM君）



古川“good-cool”竜也のグッとくるはなし

第六回

皆さん、お元気でお過ごしですか～⁉ あっという間に時が過ぎ、もう新しい年へとバトンタッチですね。皆さんにとっての二〇〇四年はいかがでしたか？ 僕にとっての二〇〇四年はといえば、かなり激動の一年だったような気がします。何ていうか、良いコトが通常よりカナリ増量、悪いコトも通常よりカナリ増量（：当社比）なニュアンスで巡ってきた感じですね～。

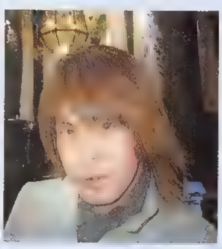
僕は普段、自分の中にハードディスクが格納されていて、ここに日々の生活がログとして書き込まれていくイメージを持っています。なので節目となるこの時期には、必ず「ココロのディスク」のクリーンアップを実行しています。皆さんは、イヤなファイルや思い出したくもないファイルがありませんか？ もしそれが自分にとって「もう必要無い」ものであるならば、それらをきれいサッパリ削除した後に、ディスクを最適化して再起動です。ほ～ら、こんなにディスクに空き領域が‼ ここに二〇〇五年度のデータを、気持ちも新たにカリカリと書き込んでいくのです。たとえ厄介なファイルが出来ちゃったとしても、次の年度へのバトンタッチの時にまた同じコトをすればOKなので、楽な気持ちでLet'sGo! です♪

ところで、年に数えるほどしか実家に帰らない僕ですが、さすがに正月くらいは両親に新年のあいさつをしに帰っています。最近は僕も大人になり、毎年母にお年玉をあげちゃったりしております。ビックリするくらい小額ですけど（笑）。毎回「貰ったお年玉は使わないで貯金する」と言う母を、「ありがちだなぁ」と笑っていました。

とある初夏の日、用事があって実家に帰った時のことです。玄関先に今まであった古い自転車に変わって、見慣れない新品の自転車が置いてありました。母に「この自転車どうしたの？」と聞くと「竜也に貰ったお年玉で買った」と言うのです。その時僕は心の中で、「もっと何か自分の趣味とか遊びに使えばいいのに……」と思いました。しかし「スーパー行ってくるね」と、その日僕に食べさせる夕飯の材料を買うために、夕暮れの中、自転車を漕いで去ってゆく母の後ろ姿を見た時、何か得も言われぬ幸せな気持ちになったのでした。

……などと言いつつ、母は一月上旬生まれなので、お年玉と誕生日のプレゼントを勝手にセットとして取り扱わせていただいております‼（笑） きっと母は同じ状態で子供のころから、いわれの無い損をしてきたに違いありません。今度機会があったら聞いてみようっと。

二〇〇五年の僕の抱負は、自分のアルバムを出す計画を実行することです。というより、もうすでに準備段階だったりしてます‼ 頑張るぞ～～～‼ 皆さんも素晴らしい二〇〇五年を‼



古川“good-cool”竜也さんに、コラムのご感想やご意見、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　「グッっとくる話」係まで

"小坂りゆLIVE 2005"開催決定!!



先月号で紹介した、コナミスタイルのカスタムファクトリーにて実施されていた"小坂りゆソロライブ実行プロジェクト"。ここでめでたく500枚以上のチケット予約枚数を集め、晴れてソロライブ実現の運びとなった!!

開催日は2005年1月29日(土)、場所は東京・渋谷のSHIBUYA O-EAST!! 記念すべきこのライブにはBeForU新メンバーによる注目のユニット・BeForU NEXT、それに『BEMANIオーディションで合格し、IIDX RED』でデビューを果たした星野奏子嬢がゲストとして参加。彼女の舞台に華を添えてくれる。彼女たちはこれが初のライブとなる。どんなステージになるのか、こちらも大いに楽しみだ。

先月号のインタビューでは「皆さんと一体化できるような、楽しくて激しいライブにしたい」と語ってくれたりゆちゃん。1月17日には20歳を迎える彼女に会いに、ぜひ会場まで足を運んでみてくれ!!

【"小坂りゆLIVE 2005"概要】
日程 2005年1月29日(土)
場所 SHIBUYA O-EAST(東京都渋谷区道玄坂2-14-9)
時間 開場:17:00 開演:18:00 終演予定 20:00
チケット価格 3,800円(税込3,990円)
※注:会場にて1ドリンク500円の支払いが別途必要です。
※ライブはスタンディング形式を予定。入場は整理番号順となります。
主催 (株)ディスクガレージ (有)ターゲット・エンタテインメント

チケットなど詳細はコナミスタイルでご確認ください。
コナミスタイル http://www.konamistyle.jp/

INFORMATION from BEAT RAIZING

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ募集中!

「ビートレイジング」の名物コーナー、フェイバリットナンバーズIIDX&Gd、フェイバリットキャラクターズでは、皆さんからのご投票を常時大募集しています。

ついに『IIDX RED』が稼働し、IIDXの2部門は予想通り激動の動きを見せました。圧倒的な強さを誇ってきた"DoLL"。これを猛追して同率1位に輝いたのは、かつて驚異的な強さを見せた名作"A"の系譜に当たる『RED』の新曲"AA"。そしてキャラクターでは、いまだ詳細は謎に包まれた新キャラクター「茶○」が、新女王リリスに肉迫しています。リリスも『RED』でフィーチャーされているだけに、次回の結果は全く読めません。また、「フェイバリットナンバーズGd」では"ヒマワリ"が圧倒的な強さで1位をキープしました。次回はこれらの順位にどんな動きが見られるのでしょうか!? それを決めるのは、キミの1票なのです! 今こそキミの力で、時代を動かしてくださいっ!

今月投票してくれた方の中から抽選で5名の方に、コンポーザー直筆サイン入り『RED』エントリーカードをプレゼント!! その顔ぶれはdj TAKA氏・NAOKI氏・Tatsh氏・DJ Yoshitaka氏、そしてTËЯRAというお年玉にふさわしい超豪華メンバー!!! どなたのサイン入りカードが欲しいか、しっかり決めて応募してくださいね(詳細は61ページをご覧ください)。また、各部門の投票には必ず巻末のアンケートハガキの自由欄を使ってください。もちろん複数部門への投票も大歓迎です。投票へのコメントや「ビートレイジング」で取り上げてほしいアーティスト、ご意見ご感想などを書き添えてくれると大変ありがたいです。

あなたの愛にあふれた1票、お待ちしています!



今月は超豪華なお年玉プレゼント! IIDX人気コンポーザー直筆サイン入りの『RED』エントリーカードです!

プライズワンダーランド

謹賀新年！ ということで、今月は2005年1月に登場するオススメアイテムを、ドーンとお届け。目当てのものを確実にゲットし、2005年をプライズの当たり年にしよう!!

アイコンの見方

4 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット自習時間

セガ・1月中旬登場・2種

思い思いに過ごす二人の自習時間



綾波とアスカのスクールライフをフィギュア化。"自習時間"をテーマに、綾波は読書、アスカは何やら考えごとをしている様子。パソコンやノート、それに縦笛など、アクセサリーパーツも充実しているぞ。

5 ファルコムクラシックス Y'sチェスピースコレクション

アルゼ・1月登場・3種

ボリューム満点のチェスフィギュア



不朽の名作アクションRPG『イース』のキャラクターがチェスピースになった。気になるラインナップは赤毛の冒険者アドルを始め、リリアやフィーナといったヒロインたち。昔ながらのファンにはたまらない逸品だ。

※実際の製品とは一部異なります。

6 釣りキチ三平 魚ストラップ

アルゼ・1月登場・3種

釣り好き必携のストラップ!



釣竿と魚がセットになった、面白いストラップが登場。釣竿のロッド部分をストラップに見立てたアイデアが光る。ニジマス、ヤマメ、イワナという、渋～いラインナップがマニア心をくすぐりまくりだ。

1 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.12

セガ・1月中旬登場・3種

世紀末を駆け抜けた強き女たち

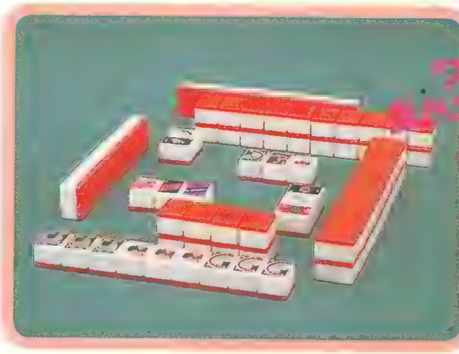


『北斗の拳』のフィギュアシリーズ第12弾は、世紀末を彩るヒロインたちをラインナップ！ ユリアとマミヤに加えて、レイの妹のアイリまでもが立体化されている。コレクター泣かせのセレクトに感謝感激だ。

2 日本ラーメン紀行 ラー牌

セガ・1月上旬登場・1種

ついラーメンが食べたくなるかも?



全国の有名ラーメン店をモチーフにした、マージャン風ゲーム。お店の牌を始め、のれんや店主の顔など面白い牌が満載! ラーメン党なら思わずニヤリとしてしまう役の数々を完成させよう。

3 攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュア Vol.2

セガ・1月下旬登場・4種

攻殻メンバーをコレクションせよ!



素子やバトー、タチコマなどといった、TVアニメ『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』のキャラクターをデフォルメ。モデルデザインは、セガプライズで数々のデフォルメフィギュアを手掛けてきた、藤田幸久氏だ。

11 仮面ライダーブレイド ビッグサイズソフビフィギュア ～仮面ライダーブレイド新形態編～

バンプレスト・1月中旬登場・2種



王者の輝きを目に焼き付けろ!

仮面ライダーブレイドのビッグサイズフィギュアも、いよいよ大詰め! ブレイドの最強形態「キングフォーム」が、ついに姿を現した。重醒剣キングラウザーを携えた姿は、まさに王者のごとし! カリスと一緒に、ぜひそろえたいところだ。

12 ピンキーアミューズ スペースインベーダー Ver.

タイトー・1月中旬登場・4種

あのピンキーがプライズに進出!

巷で話題の着せ替えフィギュア、ピンキーストリートがプライズに登場! しかも服装はインベーダーがプリントされた、プライズのみのオリジナルバージョンなのだ。もちろん市販のフィギュアとも着せ替えが可能だぞ。



※実際の製品とは一部異なります。

13 アミューズメント マイクロアーマー キングタイガー編

タイトー・1月中旬登場・9種



戦場にこだまする鋼の咆哮!!

軍事マニア御用達の戦車フィギュア「マイクロアーマー」シリーズから、キングタイガーが出陣! グリーン2色迷彩や冬季迷彩など、マニア泣かせなカラーバリエーションが6種類。ジオラマは3種類となっている。

今月のプレゼント

今月は各メーカーさんからお年玉としてプレゼントをゲット! ご希望の方は、61ページの読者プレゼントコーナーへ!!

- 日本ラーメン紀行 ラー牌　5名様
- 攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュアVol.2　4個セットで5名様
- ゴジラファイナルウォーズ 組立式リアルソフビフィギュア　2個セットで3名様
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアコレクション　5個セットで3名様
- アミューズメント マイクロアーマー キングタイガー編　9個セットで1名様

7 『-どこでもいっしょ-トロといっぱい』スーパーDXやわらかクッション

バンプレスト・1月下旬登場・2種

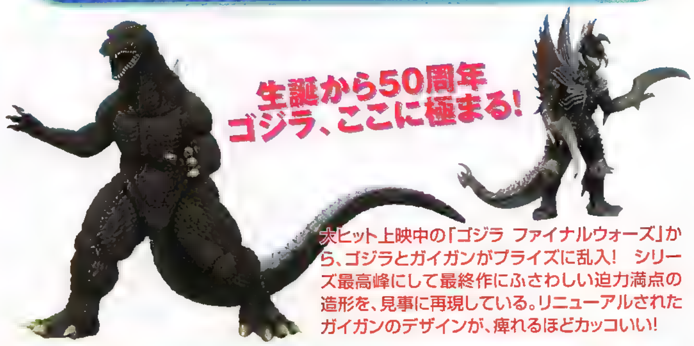
必ずゲットするのニャ!



おなじみ『どこいつ』のトロの愛らしい表情をモチーフにした、ビッグサイズクッション。最新作『—どこでもいっしょ—トロといっぱい』に登場した、ノラネコのクロもアソートされているぞ。

8 ゴジラファイナルウォーズ 組立式リアルソフビフィギュア

バンプレスト・1月下旬登場・2種



生誕から50周年 ゴジラ、ここに極まる!

大ヒット上映中の「ゴジラ ファイナルウォーズ」から、ゴジラとガイガンがプライズに乱入! シリーズ最高峰にして最終作にふさわしい迫力満点の造形を、見事に再現している。リニューアルされたガイガンのデザインが、痺れるほどカッコいい!

9 機動戦士ガンダムSEED DESTINY フィギュアコレクション

バンプレスト・1月下旬登場・5種

インパルス、発進どうぞ!

放映中のTVアニメ「ガンダムSEED DESTINY」の組み立て式リアルフィギュア。背中のパーツが換装可能なインパルスガンダム、カオスガンダム、戦艦ミネルバがラインナップに名を連ねる。



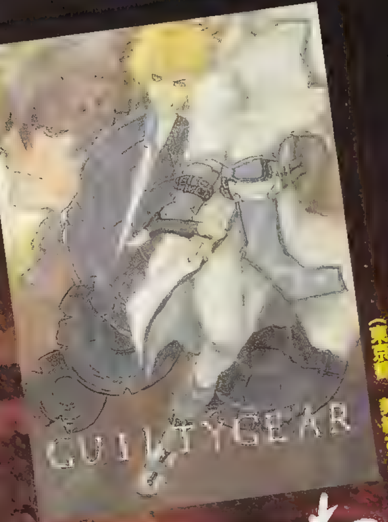
10 ガンダムシリーズ 元気なハロスピーカー

バンプレスト・1月下旬登場・3種



ハロの口からスピーカーが!?

宇宙世紀のペットロボ、ハロのスピーカーが登場! カラーバリエーションはグリーン、ピンク、スケルトンの3種類。口を開くと、中にスピーカーが内臓されているのだ。また、音の強弱に合わせて、目が点滅するぞ。



（東京都　美穂さん）

アソシエイションG·Gギルティギア

あそしG·G

2005年もハイテンションで乗り切るぜ!

アルカディア創刊当初、「アソシエイションGG」としてスタートした当コーナー。読者の皆さまの根強い人気に支えられ、おかげさまでついに五年目に突入しました(感涙)！　これからもより熱く、より密度の濃いギルティ情報に加え、皆さまの投稿作品をお届けしていく所存なので、今後ともたゆまぬ声援をよろしくお願いしますッ!!

立体貴族あそしG

今月お薦めするグッドアイテムはギルティ立体物！　どの作品も塗装済み完成品なので、買ったその場で飾って楽しめるのだー。お茶の間や玄関に飾って、家庭内のギルティ濃度を濃くするもいい感じだ！

■商 品 名：SRDX ギルティギアイグゼクス イノ
■価　　格：2940円(本体価格：2800円)
■発 売 元：株式会社ユージン
■問い合わせ先：03-3696-6004



©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.



■商 品 名：SIFEX ギルティギアイスカ イノ
■価　　格：3675円(本体価格：3500円)
■発 売 元：株式会社やまと
■問い合わせ先：03-3526-6080

©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

■商 品 名：ギルティギア イスカ ミリア＝レイジ
■価　　格：3675円(本体価格：3500円)
■発 売 元：株式会社やまと
■問い合わせ先：03-3526-6080



©Sammy/ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

石渡NOW

僕が愛を感じるゲームには、二種類あります。ゲームそのものを真摯にとらえ、作品、または商品というものに理屈や品質を徹底的に追求するもの。もう一つは個人の乱暴で純粋な理想をぶつけるだけのもの。後者は完成度を犠牲にする可能性が大きくも、作者の鋭利な感性が新しい遊びを生むことがある。どちらが良いという話ではないが、愛を感じると思える作品とは、その上でプレイヤーが作り手の「決断」と「確信」を感じることができるものではないでしょうか。そういった作品は、心に残ります。そんな作品を提供できればいいなと、日々精進する近況でした。

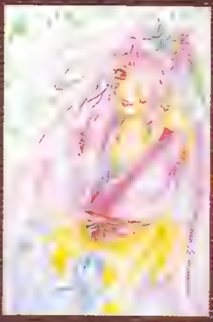
今月の格言
他人の振り見て我が身を直して他人も直せ

ガトリング新年特集

年の初めにふさわしい新年ハガキを集めてみました！
一年のKボタンは元旦にあり！　ん？



（大阪府　紅嬢さん）
☆和装も似合ってますな。
でもしっぽ穴は開いているのか？



（東京都　大沼由美さん）
☆お正月は姐さんも艶姿。
おそと……じゃくておとそで一杯。



（山形県　臺井議英さん）
☆バッサリいきます一刀両断。
今年も気合いの斬激を繰り出していこーぜ!!



（広島県　朔斗ゆえさん）
☆ちなみにこの時代は日本壊滅後！
でも心意気や良し！



（愛媛県　雄子さん）
☆新春書初め大会一ッ」
って、それでいいのか快賊団。





（新潟県　孟馬神封魔さん）
☆まあ、美味しく頂いて
明日への活力にするということで。



（東京都　ゲコゲさとる東ム50b君）
☆ちまきプレイヤー化、
ぜひとも今年は実現させたいのう。

（大阪府　夢桃輝さん）
☆ブリっち衣裳部屋も営業継続！
今年こそ益荒男ブリを……ウグゲ。

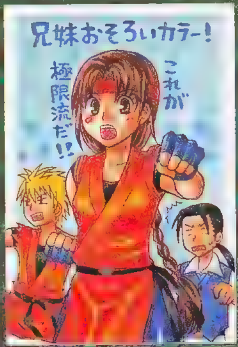
ゲー実典 ついに五周年ですよ奥さん！　思えば、アルカディア創刊当時におっかなびっくり始めてみた当コーナー。「コンシューマー発のタイトルだけど、ユーザーが食い付いてくれるかな～」と心配でしたが、今ではアーケードを代表するタイトルに成長！　これも皆さんの応援の賜物でしょう。これからもギルティを全力でバックアップしますよ！

2005年もKOFッ子ファン魂を完全サポート！　新春ピンキー画像もあるよ！

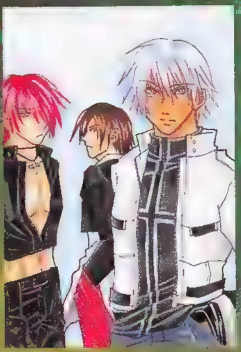
KOFッ子ドレスルーム2005

着せ替え、カラーチェンジ何でもありぃっ

反響の大きかった企画「KOFキャラのカラーチェンジ、キャラ同士の衣装交換」を毎月やってしまうというぜいたくなコーナーです。さあ、どんどんお召し替えさせちゃいなさいっ。



(愛媛県　[illegible]子さん)
☆極限流カラーってオレンジなんすかっ？ [illegible]も違和感なく着替えられるかねえ。

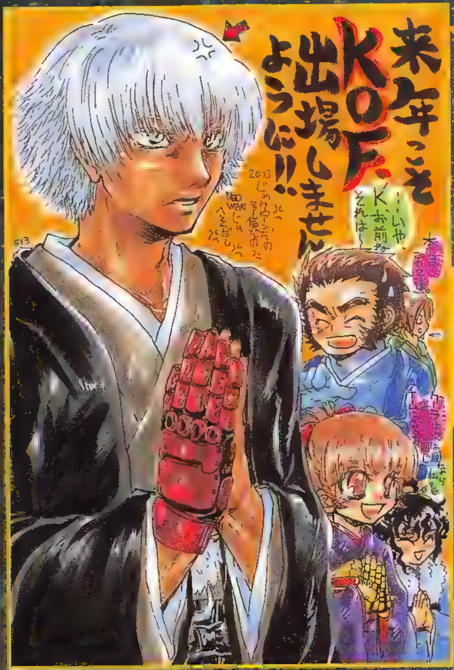


(北海道　[illegible]さん)
☆主人公チームの洋服取り替えっこ。[illegible]ラクターとして通用できそうですな。



(神奈川県　MSY君)
☆させか毎回大胆な衣装チェンジを強いられる[illegible]いつか慣れるのでしょうか。

今号のイラスト一番星



(福岡県　皐月トミィさん)
☆出たくても出られない人もいますからっ。というか、外されることはないかと－。

KOFッ子 PLANET

Text:福田権太郎

心の中の天使（KOF）を愛するプレイヤーのユートピア、「KOFッ子PLANET」が酉年チックに始まります！　ちょっと早いけど2005年一枚目のおハガキは、福岡県の皐月トミィさんの新年イラスト！　K'のやる気のなさっぷりがよく出てますね……ってダメじゃあああん！　どうかこの願いが叶いませんようにっ（泣）。



(千葉県　ニャンコ先生君)
☆グッと大人っぽく見えるアテナですね。しかし、ねこすけごときにアテナ山に登頂させてしまってよいものか－！



(高知県　まっするボインさん)
☆私の年だー！　と言わんばかりのグリフォンマスク様。[illegible]人に酉年グリフォールだ－！



(大阪府　紅畑さん)
☆上目使いがシェルミーカーニバルよりも[illegible]ゲームとは異なる魅力を感じます。



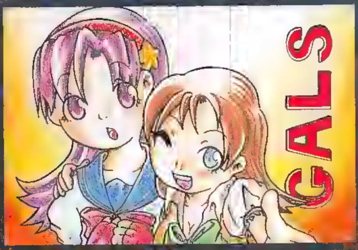
(新潟県　新義ようこさん)
☆『KOFマキシマムインパクト』をACに移植とかどう？　ロックのナイス腹筋をゲーセンでも拝みたいものです。



(東京都　良月君)
☆蛇のよーに絡まっちょるのですな。何を喰うのかは皆さまの想像におまかせしましょう。



(埼玉県　白金君)
☆10年間、進み続けてきた京。[illegible]とても大きな安心を僕らにくれます。



(徳島県　猫野まひるさん)
☆『痛快GANGAN行進曲』のキサラとアテナの女子高生ファンタジーチーム。何だか誌面も華やぎます！

KOFプレゼントキャンペーン 締め切り日

実施回数	締め切り日
第1回	2005年1月31日（必着）
第2回	2005年2月28日（必着）
第3回	2005年3月31日（必着）
第4回	2005年4月30日（必着）
第5回	2005年5月31日（必着）※

※最終締め切り

計5回のダブルチャンス！



このキャンペーンに応募すると、月ごとに計5回、別の賞品が同時に当たる大チャンス到来！　第一弾は、復刻ネオジオパッドと野中政宏氏サイン入りポスターだ！



KOFッ子必見!?

KOF衝撃アップリンク
早く出せば出すほど得をする!?　KOFプレゼントキャンペーン

家庭用KOFの10周年記念タイトル三本を購入し、応募することで舞かアテナの特製ピンキーが抽選で当たるキャンペーン。今回はアテナのデザイン画も公開。拳手のミニ拳崇がポイントだ！

KOFに関する投稿作品を大募集！　次々号4月号の締切は2005年1月18日(火)です。あて先は　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレインアルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係　メールでの投稿は　sp_kof@arcadiamagazine.com　チョコレートをぶっかける祭バレンタインデー関連のイラストなど募集してみたいところでおます。

コスプレ プレイスタイル

Vol.57

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

はっちゃけ！ ノンジャンル特集

さぁやってきました、無礼講のノンジャンル特集！　年末にふさわしい(?)ごった煮状態。皆さんの愛がどの写真からも伝わってきますよ！



ドルアーガの塔　ギル(安藤 正樹さん)
ワルキューレの伝説　ワルキューレ(大月 瑠璃さん)
衣装の完成度が高いこの一枚、ご夫婦でイベントに参加されたときのものだとか。これからもコスプレを楽しんでくださいね！



ツバサ　サクラ姫(萌禾さん、稀水 流さん)
とってもキュートなサクラ姫合わせ！　それぞれ雰囲気の違うコスチュームですが、どちらもとってもよく似合っていますね！　明るい笑顔がまぶしいです。

[illegible]クリスマス＆ハッピーニューイヤー！　今回は待ちに待った[illegible]ル特集！　この勢いで2005年も[illegible]盛り上がりましょう



Feel So Good Style！

beatmania II DX
ツガル、タルマ
([illegible]さん、りつきさん)
[illegible]



KOFシリーズ
八神 庵、二階堂 紅丸、アッシュ・クリムゾン、草薙 京、クーラ・ダイアモンド
(鏡月さん、はんぺんさん、Joeさん、ちくわさん、景さん、琴ノ瀬さん)
大人数のKOF合わせは大迫力！　文句無く強そうです。細かい衣装の作りやウィッグの色に気配りとこだわりが感じられます。ポージングもばっちりきまっていて、まさに言うことナシ！



ギルティギア ゼクス　蔵土縁 紗夢
(KURARAさん)
華やかなチャイナ生地の衣装と、明るい表情がぴったりマッチした紗夢ちゃん。スタジオで撮ったという写真を送ってくれました。ミニスカートとブーツのバランスがGood！



ネオジオ バトルコロシアム
テリー・ボガード(三剣 隆斗さん)
コンテストに参加した、思い出の一枚を送っていただきました！　うまく既製品を使って、本格的な雰囲気を出していますね。



聖闘士星矢　紫龍、邪武、城戸 沙織、一輝
(那月 彩人さん、磯部 のりまるさん、レイさん、Tonny うなまるさん)
懐かしいキャラクターたちの雰囲気を、とても忠実に再現されています。絵柄の雰囲気をそのまま起こしたようなメイクも違和感なく似合っていますね。特に、難しい髪型にアレンジしたウィッグの使い方がお見事です！

知ってた？ 初耳？ コスプレ用語(?)辞典

今月のテーマ　素材

サテン◆[illegible]
■生地
光沢があって、[illegible]
[illegible]
あるので[illegible]

ツイル[illegible]
■生地
斜めに織り、[illegible]
特に合織の[illegible]
ないので制服系の[illegible]

ライオンボード[illegible]
■造形素材
鎧や武器などの[illegible]
することで変形させ[illegible]
がりも軽いので[illegible]

ラリッサ[illegible]
■生地
艶のある光沢を持つ[illegible]
として使うほか、[illegible]
ム状にし、[illegible]

プラキャスト[illegible]
■造型素材
正確には[illegible]
る素材。2種類の液[illegible]
型に流し込んで、[illegible]

透明樹脂[illegible]
■造形素材
水晶など、[illegible]
ときに使う。[illegible]
混合させる。

特集告知

"和装"特集！！

定番になりつつある当コーナーのテーマ特集ですが、次のお題は**和装特集**です！ 着物や袴をアレンジしたカッコいい衣装から、しっとりと優雅に着こなす正統派までいろいろな衣装のキャラクターを大募集。アーケードゲームはもちろんのこと、それ以外でも大歓迎！ ご応募お待ちしてまーす！

締め切り：2005年3月17日（木）

投稿大募集

●コスプレ写真を大募集！

●データ投稿も受け付け中！

●そのほかコスプレに関するお便り募集！

イベント予定

2005年1月

日付	イベント
1/9	**Cosplay Unlimited Vol.13** 場所：静岡・アクトシティ浜松研修交流センター２階 音楽工房ホール http://www.cosplayul.com/
1/9	**レイヤード.JPG アドバンス** 場所：大阪・新大阪センイシティーゆめっせ２号館５階展示場 http://www.layered.jp/
1/9,10	**ガタケット 79** 場所：新潟・新潟市産業振興センター http://gataket.com/
1/15,16	**レイヤーズパラダイス** 場所：東京ドームシティ アトラクションズ http://layers.cosplay.ne.jp/
1/16	**東京コスプレキャラクターショウ** 場所：東京・有明 TFT ホール http://jcc.fc2web.com/
1/16	**名古屋コスプレファイヤー** 場所：愛知・名古屋吹上ホール http://www.youyou.co.jp/fire/
1/23	**COS-DAY in 1月ビッグサイト** 場所：東京・東京ビッグサイト西４ホール http://www.youyou.co.jp/cosday/index.cgi
1/23	**COSJOY 大阪 in 鶴見緑地 Vol.4** 場所：大阪・大阪花博記念公園鶴見緑地内 陳列館ホール http://www.comicon.co.jp/cosjoy/
1/23	**東京コスプレキャラクターショウ** 場所：東京・有明 TFT ホール http://jcc.fc2web.com/
1/30	**よかたいコスプレ５** 場所：長崎・グラバー園オルト邸前 http://milkcan.s86.xrea.com/yoka/main.html

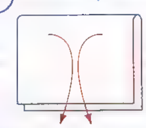


役に立つ自作講座

マンガリボンを作ろうっ！

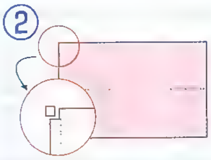
「マンガリボン」とは、実際のリボンでは再現できない、特徴的な漫画やイラストのリボンのこと。コツを覚えればキレイに仕上がるよ！

①



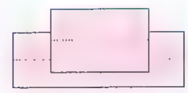
布を仕上げたいサイズの二倍の長さで裁ち、二つにたたんで図のように縫う。真ん中の縫い目と縫い目の間から中表にひっくり返す。

②



縫い目が中央に来るように開き、アイロンでプレスをかける。ひっくり返す前に四つ角の先端を図のように裁つと角がきれいに出る。

③



①、②の手順と同じようにしてサイズの違うものを二つ作り、小さい方を上に少しずらして置く。位置がずれないようにしつけをし、中央を一直線に縫う。

④ できあがり！



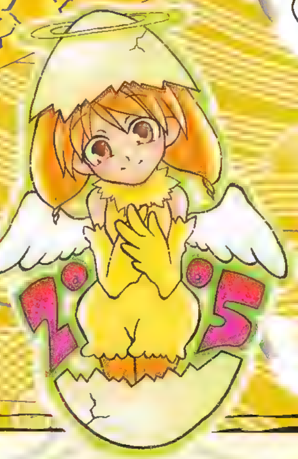
③の縫い目部分でつまんでリボンの形を作り、共布（同じ布地）でテープ状の芯を作る。中央をくるんで裏側で縫いとめる。

読者が創る、ゲーセンの未来

A-Fro
ARCADIA FRONTIER

来来2005年
酉ニティー くる年祝賀SP

さらば2004年、はじめまして2005年!! そして2005年の干支は酉（とり）ってなワケで、今回のA-Froは皆様から頂いた美麗な年賀イラストと併せ、募集した担当自身もビックリするほどの量が届いた鳥キャライラスト投稿の一挙公開からスタートです！ 史上、これほどまでに「鳥」にこだわった誌面が存在しただろうか……!?



（千葉県　高遠かるぴさん）

今月の一枚！

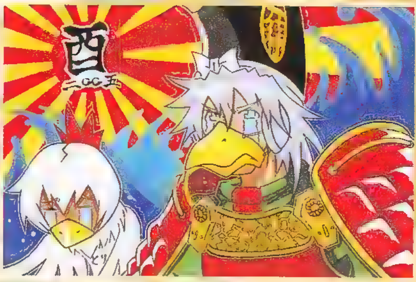


（岡山県　P.Wさん）Ⓗ

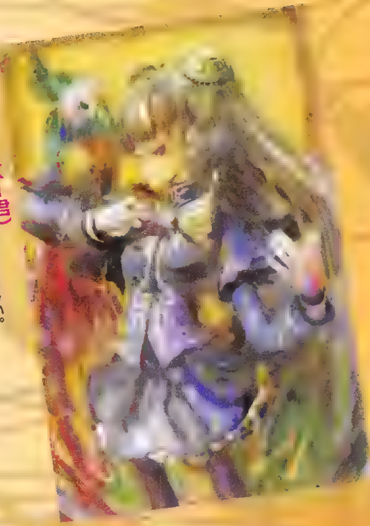
田渕健康：グレースケール（177ページ）／歳時記（180-181ページ）、福田柵太郎：バラエティCMYK（176ページ）／大瀑布（178-179ページ）、カイゼルちくわ：CMYK（174-175ページ）



（鹿児島県　HEELさん）
Ⓗ転生の炎、ゴッドフェニックス！ 新年に飛翔する、セカンドフライト!?



（神奈川県　磯崎聖君）
☆今回、担当の心に一番響いた鳥作品。元ネタが分かる人は相当のニテラーだ！


（東京都　RIKI君）
Ⓗ鳥は太陽のごとく、見上げればまぶしい。太陽の名を持つ力と、高みを目指す翼の符合。


（福島県　こめさん）
☆「CFJ」で活躍中のお嬢様も参上!! 晴れ着が……宇宙一お似合いですッ！



（広島県　温井川天祐さん）
☆闇慈の誕生日は1月1日。祝いに四人対戦で、闇慈祭りを行なうべし！



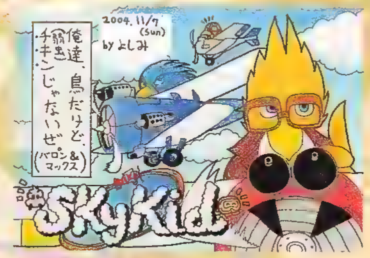
（東京都　QQQ君）
☆全身で酉年を体現した、理想の教師か!? 新年はガルーダ先生との、クイズ初めで始めよう！



（埼玉県　「ぷ○ゆる」でばいそ君）
Ⓗ裁き後のイングリッドは、某キャラ似？ ヘタなこと言うと即サンバーストだゾ♪



（福岡県　皐月トミィさん）
☆「月華」キャラ全員集合で賀正の図。芸コマな描き込みっぷりに要注目ですぞ!!



（東京都　よしみさん）
☆おおっと鳥といえばこいつらがいたかッ!! ギミックも豊富な楽しいゲームですぞ。要チェキ。

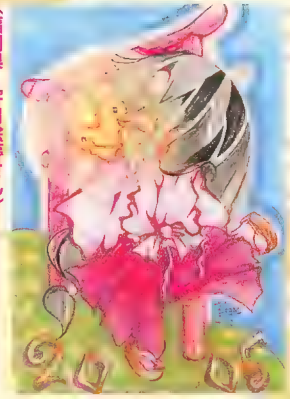
A-Fro ひみつ情報　ちょっとよろしいですか皆さーん？ 掲載作品に寄せられたコメントの頭にHマークが付いているのは、その投稿者の方がHPをお持ちであるという証なのです。ARCADIAMAGAZINE.com内の"投稿者リンク"コーナーに一ヶ月間リンクが設けられておりますので、気になる投稿者の方のHPは、後悔無きよう万難を排し、即座に見られい!! → http://www.arcadiamagazine.com/



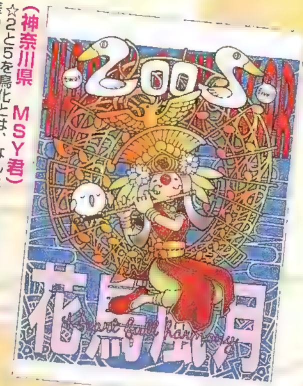
(熊本県　くろのゴクさん)
☆和とBEATの完全調和、見事なアレンジ晴れ着です。この姿でぜひ、ゲームのリザルト画面にも出演をッ!!



(埼玉県　松澤シユキさん)
☆自由に生きる旅人の背中には、純白の翼がよく似合うのです。



(福岡県　宇月絵夢さん)
☆「式神」の小夜嬢といえば、ヤタ。「鳥居にとまる神」はなんとも正月らしい！



(神奈川県　MSY君)
☆2と5を鳥化とは、なんとも味な表現です。華やかな音楽が聞こえてくるかのよう！



(神奈川県　武将者君)
☆「メタスラ」のダチョウと全体の構図に、神が見えたッ!!



(岐阜県　夕清さん)
☆懐かしの「ワービー」より、ジャンヌ嬢。ゲセン内に響くあの甲高い声よ、もう一度!!



(徳島県　伊吹猫太郎さん)
㊉バルキリー燕も鳥キャラなのです、ええ。秘技の燕返しでご意見は封殺ゥ!!



(大阪府　YU☆3君)
☆さらば申年、ってなワケで、シメはチャム嬢で！「バトコロ」にサプライズ出演とか無いのかーッ!?（祈）



(東京都　ゲコゲさとる水曜東ム50b君)
☆「パロディウス」から、鳥敵集合！「同ネタ多数？」とハガキ裏にあるも、君だけ風味。



(青森県　まつけろ君)
☆家庭用「8th」で、人気急上昇中のお二人。彼らの仲も、進展する年になりますように！

IIDX RED FLYERS!

赤は新年を彩るにふさわしい色っ！　IIDX投稿はRED効果で現在急増中なのです。2005年はニデラの年ってことかーッ!!



(東京都　天満キョウゴさん)
☆「10th」の鉄火も、見事な赤。この親友コンビには今後も注目！



([illegible]　[illegible]さん)
㊉血を連想させる、危険な香り。赤のグ[illegible]ットに、油断はするな[illegible]



(山口県　[illegible]さん)
☆さりげなく散りばめられた赤が[illegible]赤が似合う男は……ザラにはいねぇ



(東京都　桜P君)
☆今年こそ脱「おーまいが」となるか!? こんな男達に[illegible]いつ[illegible]れるやら[illegible]



(東京都　ToM君)
☆赤が映える、深遠の[illegible]この[illegible]で、[illegible]な[illegible]

A-Fro ひみつ情報 想像した量の数倍にも及ぶ鳥投稿を頂いたおかげで、今回の特集は1年の幸先としては最高のものとなりました！　投稿者の皆様にはこれからも「アルカディア フロンティアーズ」を末永く見守りつつ、投稿の嵐を巻き起こしていただきたい所存です。さて、今回募集する次々号4月号での特集は……「オススメタッグ」特集!?　詳しくは今月の歳時記、181ページの本文を参照あれ！

A-Fro バラエティ CMYK

アーケードゲームのカラーイラストをノンジャンルで掲載し続けて5年ちょい。変わらぬノリで突き進む、何でもアリのCMYKコーナーであります。



（青森県　カクヤセキさん）
☆ギタドラ"こたつとみかん"を聞きながら、こたつでみかん。そんな過ごし方をしている人も多いはず！



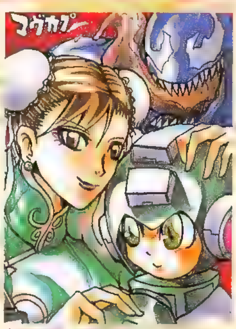
（愛知県　水亀葵さん）
☆今号のだらんイラスト。『ポップン』のデリーロクロクは、触り心地が気になります。ざらざらかな……。



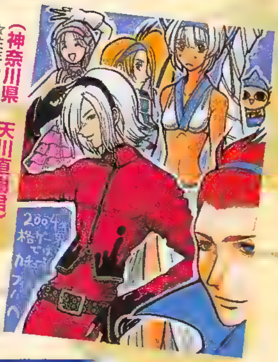
（福岡県　うき姉。さん）
Ⓗ「Quest of D」マイキャライラスト募集中。うき姉。さんの魔法使いはメイジローブ着用でごきげんのようです！



（神奈川県　山崎さくら君）
Ⓗ開襟とは少し大胆よ！　マルゲ屋ドリンク、ゲーセンを10倍面白くする味さ。



（茨城県　黒田カラスさん）
☆複数タイトルMIXの名作。ベノムにほれたらゲームもプレイじゃい！



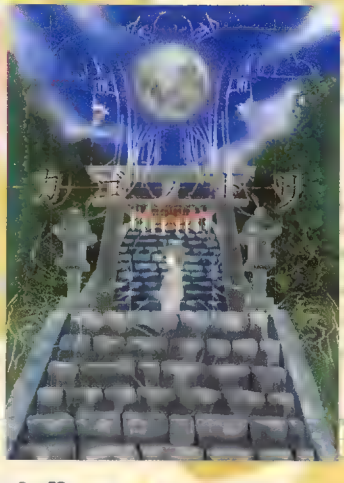
（神奈川県　天川直樹君）
☆往年のハチマキーズを連想させる、カチューシャガールズ＋ボーイズ。イラストでも大きく扱われているように、アランが大当たりでした。



（東京都　よろづさん）
☆ヴィヴァルディの四季「冬」をアレンジした楽曲「V」。銀雪舞う情景とトランが、まるで曲に溶け込むかのように流麗です。

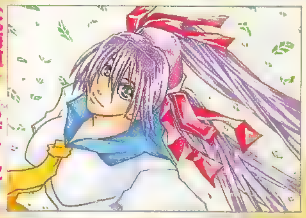


（埼玉県　めもる伍長さん）
☆特別番組ギタドラガールズ総出演！　このメンバーで人気投票をやったら、だれが一番人気なんでしょうね？

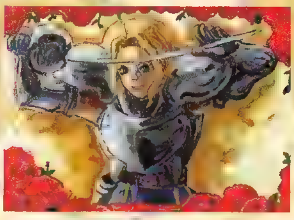


（東京都　カヤキ君）
Ⓗギタドラ「カゴノトリ」のクリップをイメージした一枚。古い朽ちかけた空間には、何者をも神秘化させる魅力があるのです。

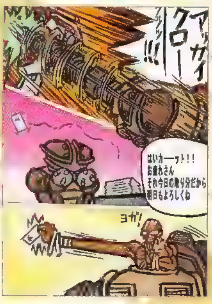
お別れイラスト満載！宇宙葬CMYK2005



（北海道　くらげさん）
☆横イラストが増えてきていい感じ。いつもは元気いっぱいのレコも、この構図だとお姫様な感じですね。



（愛知県　すぅ君）
Ⓗちょっとばかしシャル様のご尊顔が怖いですけど、凛々しさはばっちり伝わってきますぞ。



（長崎県　佐伯渡君）
☆作者コメント「カプコンつながりで」。その連想能力に乾杯……だ。



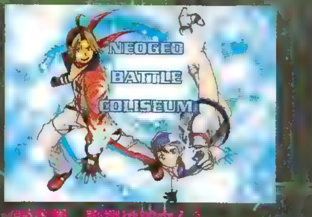
（埼玉県　げっつ☆先生君）
Ⓗ猛者通さようなら特集は、いつかきっとやるかもね!?



（東京都　竹内さんへ。こば）
☆ベストを尽くす、とはこういうことをいうのですな。あんたらプロや……。

ネオジオファンページ（仮）ドラムショットファンタジー

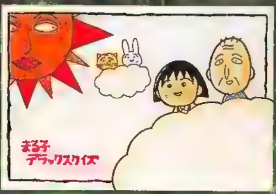
ネオジオファンページの公開延期ごめんなさい！　そんなこんなで、皆様から寄せられたネオジオ作品イラストを掲載したい次第。Mr.BIG始めました。



[illegible]
Ⓗ携帯ゲーム機とブレスレットでつながる兄妹の力！　ユウキの性能が楽しみですな。



[illegible]
☆Mr.BIG様復活万歳の声を[illegible]や、ほとんどはアンケートの[illegible]書いてあるのですけど（笑）。



[illegible]
☆ネオジオにはなにげにクイズゲーム多し。ぬくぬくとした[illegible]した。



[illegible]
☆全[illegible]位に発する男臭さ[illegible]剣の軌道はもちろん、[illegible]の先端に至るまで[illegible]が宿っています[illegible]

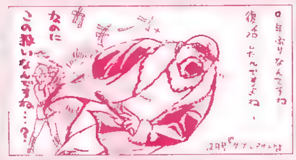


[illegible]
☆[illegible]とオマエと朝倉とオーバードと。「ワー[illegible]」からもっと参戦してほしいですよね～。

A-Fro ひみつ情報　年に1回だけやってみたい特集、それが「カラーブリセル大作戦」じゃい。説明しよう、ブリセル大作戦とはデミトリのミッドナイトブリス（男性キャラを女性化する）を祖とした、性別変換イラストコーナー。それのカラーバージョンをやってしまおうかという、大それた試みなのであります。まあ、その中途半端にやるよりは大胆ブリス（やり過ぎ注意）でゴーってか。

アフロ グレースケール。

何かと激動チックな2004年を乗り切った我らは、さらにチョコパフェとかイケメンとかにマジで夢中になれる年ごろの'05年に船出していくわけでして。んなわけで'05年もA-Froをよろぴく哀愁。



（大阪府　ふじのさん）

プレイヤーマナーとお店の対応

はじめまして。今回はゲーセンですごくがっかりしたことがあったのでメールしました。

10月の終わりの日曜日、『Quest of D』をプレイするため、ある店に行きました。そこは『QOD』が入荷してまだ間も無いため、店に着いたらプレイしているのはちょうど四人、待っている人もいない様子。

「ああよかった、混んでなくて。これなら少し待てばプレイできるな」……なんて思っていました。

そして一人が終わったので「さあプレイするか」と準備をしようとしたら、終わった人が席を立とうとしません。

コンパネの上を見ると、Dフォースカードの袋がたくさん置きっ放しにしてあります。そして、それらを片付けることと無く、その方は続けてプレイを始めました。明らかに私が待っていることは分かっている様子でしたが、そんなことはおかまいなしでプレイを続けてます。

「店員さんに尋ねてみようかな……」とも思いましたが、ここはほかの台が空くのを待とうと考えて、もう少し待っていました。そして、ほかの台が終わりそうになったので、気を取り直してプレイをしようとしたら……なんと、その人も席を譲りません。

その時点で気付いたのですが、どうやら四人は友達らしく、ずっと並んでプレイしている様子。

「こりゃだめだ」と思い、とりあえず違うゲームをして、台が空くのを待つことにしました。そして二〇分ほどたってから見てみると、2台空いています。

よし！　やっとプレイできる、と行ってみると、2台とも台の上に携帯や財布などが置かれています。どうやらプレイヤーは私物を放置したまま、トイレに行ったりジュースを飲んだりしている様子。

さすがにこれには頭にきて、すぐ店員に言いました。しかし後で、その四人と無用なトラブルが起こったら嫌だなと思い、結局その日はプレイせずに帰りました。

この日のことで思ったのは、一番の原因はもちろんマナーの無い四人ですが、店の対応です。

私が言ったから対応するのではなく、常に注意してプレイ状況を見ていてほしいです。そしてマナーの悪い客には、厳しい態度で応じてほしいと思います。例えば今回の四人みたいな人にはすぐに退店してもらうとか……。

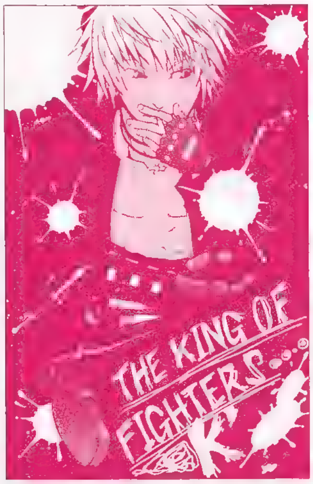
読者の皆さんの中で、「こんなルールの店があるよ」などの情報をお持ちの方がいたらぜひ教えていただき、ご意見を聞きたいです。

（長野県　ジン君）

☆年齢性別や腕の差、財力の差などは関係無し。ゲーセンではだれもが平等に1コインを投入して、プレイする権利があるのです。プレイヤー同士で問題を解決しようとすると、いざこざの種になることもあります。

すべてのプレイヤーが気持ちよくプレイするには、やっぱりお店側の努力が必要になりますよね。お店側のサービスが徹底していると、プレイヤー側も全幅の信頼を置けますし、快適なプレイ環境を提供できれば、それは継続的なインカムにもつながるはずなのです。

今回の『QOD』はもちろん、どんな作品についてでも、順番待ちが出た場合には全国の店舗でいろいろな対応策を講じていると思うので、ご意見やルールの例などをお待ちしております。



（北海道　月光庵さん）
☆そろそろ来たゼッ！　KOFの季節！
個人的にはK'シリーズの新曲希望なのさ。



（福岡県　武術師某さん）
☆開運クイズで5周年祝!!　遊び神に応援してもらえば、これからもアルカディアは順風満帆!?

ゲーセン飲食問答

質問です。ゲーセンマナーのおさらいが一つの軸になってますが、ゲーセンの飲食についてどうとらえますか？

当然のようにジュースの自販機は店内に置かれていますし、飲む方はそんなに言われませんよね。ホルダー設置済みの筐体もあるぐらいだけど、正直ボタンがべたべたで嫌なときもあるんですよね。別に潔癖症じゃないけど、タッチパネルにコーヒーの跡などを見付けると触れるのをためらいます。

で、あんまりいないと思いますが、食べる方はどうですか？　豪華ディナーとかは論外ね。ハンバーガーとかホットドッグ片手に、ってのは、周りは不快ですか？　皆さんのご意見をお願いします。

（新潟県　こびきのよましげ君）

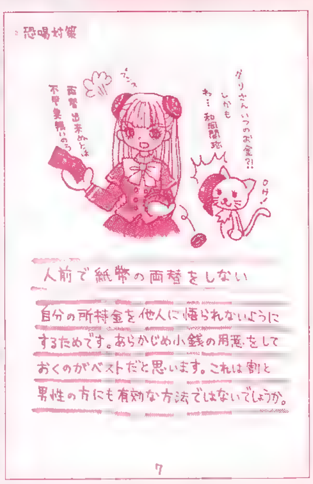
☆以前、猛者通でも何度か「ゲーセン内の食事ネタ」をやりましたが、やっぱりレバーやボタンに悪影響が出るのは免れないので、「食べるのは極力外で、飲むときは細心の注意を払って」ってところに落ち着きましたなあ。ちなみに、IIDXのターンテーブルに乗せて食べた回転寿司はあんまおいしくなかったです。

でも、お店によっては「飲食OK！」って所もありますよね。飲食についてのルールで思うところがある方や、ちょっと変わったルールのお店に関する情報など、A-Froあてにどしどしお寄せください！

頑張れ女の子！ ～ミニ絵本編～

「負けるな女の子ゲーマー！」ということで、宮城県の寺山めねさんから応援小冊子が届きました。その中から数ページをピックアップしてご紹介します。







（宮城県　寺山めねさん）
☆元はカラーで、全部公開できないのが残念なトコロ。「明るく、見通しのいい店を選ぼう」「店員さんの場所を把握しておこう」など、男性にも役立ちそうなワンポイントが盛り込まれてました。

A-Fro ひみつ情報
12月号の「頑張れ女の子！」特集では、女の子ゲーマーのお悩みと、男女を問わずその対処法をお寄せいただき、討論しました。このように皆さんからの反響が大きいテーマが生まれたときは、A-Froは増ページしてでもとことんやります！　というわけで、みんなもほかの読者から意見を求めたいことがありましたら、臆することなくA-Froへお悩み相談投稿してみるといいでしょう！

A-Fro漫画道場

四コマ漫画から四兆コマ漫画まで、コマ数無限の漫画作品をバリクソールに掲載するコーナー。もちろん一コマでもオーケーさ。



（京都府　劇団もんてかるろくん）
☆シリーズ化している『スト1』ジャム。完結編に期待しているけど、つまらなければボツね。



（新潟県　星みっつさん）
☆髪色もテッケンネットでカスタマイズできるようになるといいね。



（千葉県　ふじ伊摘さん）
☆究極の危機回避手段だが多用は禁物。というか、首領なのにケチなのねん。



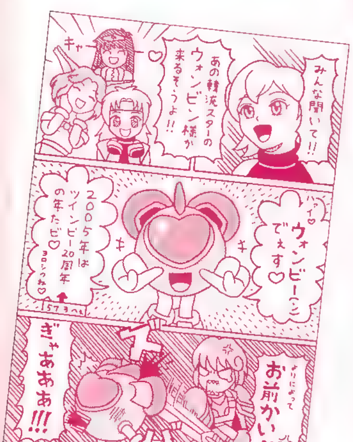
（神奈川県　武将者君）
☆数日後にツッコミビームを放つ火星人のレスの遅さが素敵。地球と火星の距離なのか？



（熊本県　エレ金哲君）
☆ガーネットに任せておけば問題ナース。



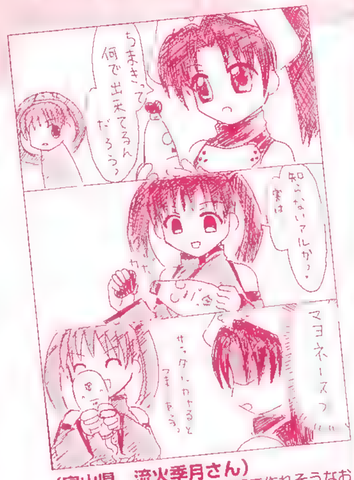
（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆故・鈴木義二先生のご冥福を祈りつつ。やけにリラックスしている入居者がいるな。



（岡山県　中村呼次男君）
☆シケた韓流も悪くない。ツインビーシリーズの新作出ないかねえ〜。



（東京都　良月君）
☆とうとう出演できなかった「マッスルボマー」面子。キレまくって出番を勝ち取れ！



（富山県　流火季月さん）
☆夏休みの工作レベルの手間で作れそうなお手製ちまき。超必殺技はマヨ地獄か。

アルカディア大瀑布

ハッピーニューイアー（by「ドラゴンブレイド」）なモノクロギャグギャラリーの「アルカディア大瀑布」。2005年も適度にシケつつ、笑いを取っていきたいものです。

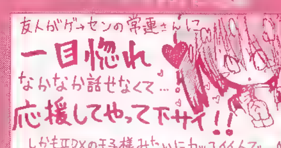


（広島県　温井川天神さん）

A-Fro浪漫部







A-Fro ひみつ情報
アルカディア5周年祝いのメッセージありがとーう！　A-Fro担当チームとしては、常にみんなのハガキからあふれるエネルギーを貰うものの、過充電で爆裂みたいな……そんな5年でしたともっ。今後も読者の皆さんと共に、アーケード業界を開拓していく勢いで頑張っていきたいかな〜。大瀑布的には、若手芸人よろしく若手ゲーマーのフレッシュなネタもお待ちしていますよって。

無理想 無解決 MMターボ

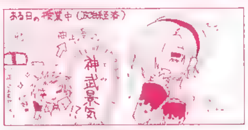
巻末のアンケートハガキ（の自由欄）で寄せられたアーケードゲームの一言ネタをもっそり紹介していくのが当コーナー。ゲリラ的に紹介しちゃうので、P.N.を書いておいた方が吉かと思われる。

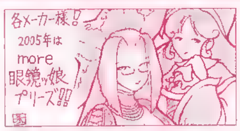
No.50の163ページに掲載されていたクロノ君へ。IK（アイアンコング）は決してカッコ悪くはありません。私もIKを使っています。店の常連もPK含めて5人ほど使っている人がいます。弱いわけでも、使えないわけでもありません。
さあ皆さん、共に参りましょう！ IKで栄光をつかむその日まで！
（ガイロス帝国　Ki-LLy君）
☆子供に「アイアンコングを使ってるよ、カッコワリ〜」と言われてしまったクロノ君への応援メッセージが続々と届いたジェイ！ そう、IK乗りは君一人じゃないぜ！

アルカディア5周年おめでとうございます！ 5年前を振り返ると、高校生でゲーム三昧だった私が今じゃ一児の母……。
今後は息子と一緒にゲームができたら良いですね。
（熊本県　直葵のママさん）
☆ありがとうございます！ というかですね、皆様のハガキの祝辞にて「へ〜、アルカディアってもう5年なんだ」と気付くという、すっとこ担当三人組。ぷう。

今号の『Quest of D』一句。『クエD』の重要カードはやっぱ肉？
エナジーが100万%あっても足りないぜ!!（戦士）
（静岡県　右手親指骨折“雀KER”大澤君）
☆さりげに『ウォリアーブレード』のキャッチコピーを入れるあたり、「おとうさん（12月号164ページ参照）」よの……。

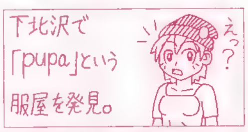
おい『Quest of D』!! この間、虚空の神殿をプレイしたら、ゲーム終了までに6回コンティニューするハメになったぞ！ 総計で800円だぞ800円！ カードが4枚貰える金額だぞ！ どうしてくれる！ 昼飯と晩飯食ってもおつりがくる金額だぞ！ どうしてくれる！ 灯油が18リットル買える金額だぞ！ どうしてくれる！
（神奈川県　吉本正“仮名”）
☆いかん、ゲームに注ぎ込んだ金額を振り返ることは最も愚かしい行為ぞ！（マジ）「どうしてくれる！」といきり立つより、素敵な思い出を手に入れた奇跡に感謝しましょう。なんちて。


（新潟県　KIKさん）
☆私が先生だったら100点つけたる。

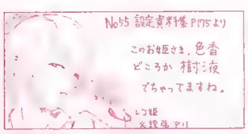


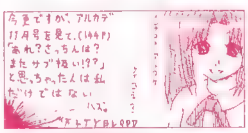
（群馬県　NAGA君）
☆願掛け重要。私も祈ろう。

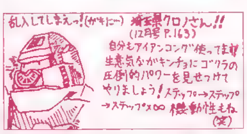

（東京都　ひとさん）
☆かわいいじゃねえか、馬鹿野郎！

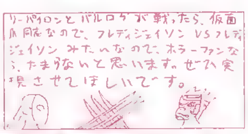


（神奈川県　ブバ最高！ 外れブロー君）
☆ペンチを投げる店員最高（嘘）。

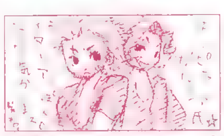

（埼玉県　タピオカ君）
☆2Pキャラは樹脂姫様でお願い。


（東京都　海渡さん）
☆薄幸を武器にベストキャラ賞を（涙）。


（埼玉県　牛乳プリン君）
☆コング乗りってあったけえ……。


（愛知県　げんじぼたるさん）
☆二人とも爪長過ぎっしゅ。


（熊本県　オドマシラン君）
☆キレキャラな彼の町を助けて……。


（茨城県　早乙女マユさん）
☆小汚さが2005年のキーワードか？

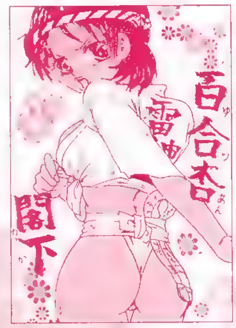
ブリセル大作戦


（ブリス丼　ココロザシノさん）
☆成長も若返りもドンと来んしゃい！ 投稿者に拡張されまくる当コーナーでした（笑）。

今回は岩手県はうかのみのり嬢からブリセル大作戦あてにリクエストが届いたばい。「最近はマクドナルドのCMでもドナルドブリスが（柵太郎注：オイラもそう思った）！ ここは一発、ブリセル大特集をやりませう。手始めに『CFJ』のヌールさんをお題にどうでしょう。ほぉ〜ら、触手だよ触手！ 腐れ外道子ができるんならヌル子（仮）ができないわけが無い！ てことで、絵心のある投稿人様よろしくおねがいします」……というわけで、運が良ければ次々号のブリセルでは触手大会になっているかも……嫌な未来だな。



（北海道　比宮エニsiさん）
☆アッシュちゃんの微笑みに心洗われますな。毒気が抜けてる!?



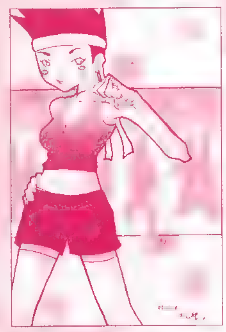
（高知県　日立なじさん）
☆ジャポネスクなユリアン子。露出が減り、おしとやかに大変身？



（愛知県　早乙女ナミさん）
☆出ました男性＆美少年化ブリス！ いいとこのぼっちゃんって感じです。



（愛媛県　バカパンさん）
☆皆さんもブリセルと平和について考えてください（そんなオチか!?）。


（秋田県　枇杷さん）
☆やけにしっくりきているジョー東ちゃん。しかし、なぜ雪景色……。

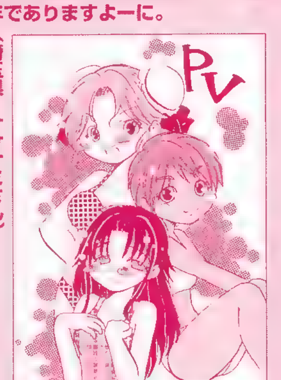

（神奈川県　杉崎佑さん）
☆ヒゲを抜けば女顔（？）なサイレン。デュエル同伴で妖艶にブリス！

二代目村長ファイト！ ゲルエロス村

新村長も選出され、戦力が大幅に増強された「エロス村」。2005年もエロく健やかな年でありますよーに。



（東京都　蒼い疾風君）
☆ここでいう大きさとは霞の態度……ああ、そうだよバスツだよ！ えろくて悪いか！



（埼玉県　ササナミさん）
H冬だけど水着でサービス。三人それぞれの性格がはっきり分かるイラストですよね。

A-Fro ひみつ情報 A-Froのプレゼント用図書カードには、毎回投稿者のどなたかに絵柄を描いてもらっているのは小学校で習ったよね？ 読者のみんなから「次はこの投稿者の絵柄のカードが欲しいッス」という声が寄せられると、担当者たちも楽が、ゲフォゲフォ、いやさ参考になるってものですわ。アンケートの隅っこでもいいので、次回図書カード絵師へのリクエストをしれっと書いておいてくれい。

げえせん歳時記

[illegible]ゲーセン歳時記[illegible]



（[illegible]県　沖田戒(SG)君）

貫いてこそ自分流

先日、『湾岸ミッドナイト』を単独でプレイされている方を見付け、自分の腕試しも兼ねて乱入を試みる。横並びに設置されてあったので、相手方に一礼をし、乱入。相手方は地元では一番使い手が多いR3X系。対する俺はGD8。ちなみに名前は『ソルベルグ』(笑)。

馬力はハンデが無くてもほぼ互角。スタート直後はこちらがリードするものの、相手との加速性能の差ですぐに追い付かれる。

ここで俺は「もしや？」と思い警戒していたが、相手は何もせずに、そのまま追い越していった。そう、巷でよくやる「当て逃げ」や「壁挟み」なる行為をやってこなかったのである。

これに敬意を表し、俺も上記の行為を一切しないことに。その結果、勝負は残り1キロまでもつれ込む接戦に。

最後は俺が何とか勝利するものの、手にはじんわりと汗が！　如実にバトルのすごさを物語っていた。

と、ここで我に返り、一礼するものの、相手方はコンティニューもせずにその場を離れていった。俺はこの場を借りて、主観を貫いてくれた氏に対し、感謝の意を表したい。世の諸兄方には「情け無用」とか「勝てば官軍」と唱える方もいるかもしれないけれど、たまにはこんなバトルもいかがでしょうか？　意外と白熱しますよ！

（岡山県　きるえりっひ智恵君）

☆他人に強制されない「自分なりの戦い方」を持っているのって格好いいっすね。正攻法ならなおさら輝く！　もちろん、受けて立った方も男気あふれていい感じですなあ。いろいろなプレイスタイルの人間に出会えるのがゲーセンの面白さ。ひょっとして、明日行くゲーセンで、生涯のライバルに会えるかもしれんよ。ふぉふぉふぉ。

「形」以外に残るもの

先月、自宅から徒歩3分の近場にゲームセンターが建設されているのを発見し、年内に完成予定の看板を見て喜びました。

しかしそのうれしい発見と同時に、悲しい知らせがありました。

私が高1の時から3年近く通っていた常連のゲームセンターA店が、年内に閉店するとのこと……。

A店に通い始めた当初は「ゲーセン＝不良のたまり場、怖い」というイメージが頭にありましたが、通っているうちに常連の方々と会話をするようになったり、店員さんたちと仲良くなったり、女友達もできたりして、今では安心して遊びに行けるホームゲーセンになりました。

私はA店の常連になってまだたったの3年程度ですが、音ゲー初心者の時からの練習の場であり、ゲームを通じて知り合いが増えたという、数々の思い出が詰まったゲームセンターです。

しかし、閉店すると決まったからには、個人の意見や要望ではどうすることもできません。ゲーム離れをしていく人の増加、不景気など……その影響でなじみのゲームセンターが閉店するのは本当に心が痛みます。

閉店の知らせを聞いてから少しでも多くA店に足を運び、悔いを残さないようにしていますが、やはり閉店してしまうのはとても寂しいです。新しいゲームセンターが近場に出来る一方、行きつけのゲームセンターが閉店……非常に複雑な心境です。

（新潟県　桜花さん）

☆通い慣れたゲーセンが店をたたんでしまうのは切ないものです。これって、アーケードゲーマーならではの辛さですよね。

しかし、桜花さんの家の近くには新しい店ができるじゃないスか！　A店に備わっていた「安心して遊びにいける　ホームゲーセン」の雰囲気を、次の店に受け継がせていくのは、お店の努力はもちろん、プレイヤーの努力にもかかっています。A店で感じた楽しさ、皆さんで新しいお店にも持ってってくださいな。



（大阪府　新撰組むう番隊君）

☆どうなのよ！　苦みばしったこのソウル。最強マスコット……ゲームにも登場してもらいたいし。



（愛知県　御影道行君）

☆思う様にフライハイな'05年。理想は高く、頑張るがいいさ！



（青森県　まつけろ君）

☆そうなの、5周年なのよ～！　これからが本番、応援よろしくぅ！

A-Fro ACラボラトリー LABORATORY

現在の研究テーマ

「理想の2D格闘とは!?」

[illegible]

B・多くても5キャラ ——— [illegible]%

C・多ければ多いほどいい ——— [illegible]%

D・隠しキャラはいらない ——— [illegible]%

[illegible]れた皆様のご意見を[illegible]

Aです。隠しとはいえ、ちゃんと作りこんでほしいので。一人は強めのキャラ（ボスキャラでもいい）で、難易度低い人向けに。もう一人は弱めというかテクニカルなキャラで、ゲームに慣れてきた人向けに。

（東京都　KOU君）

Aだとボス止まりだろうし、いろいろな出現条件を満たすことで5人ほどは隠しキャラが使えるようになってほしい。

（岐阜県　[illegible]君）

多ければ多いほどいいので[illegible]。期待感で胸を膨らませたいから、継続してプレイできる。

（茨城県　[illegible]君）

Dです。家庭用に移植するときは居てもいいかもしれませんが、アーケードでは後発の隠しキャラと既存のキャラとの間で戦法的に解析の差がついて、不公平な感じがする。

（東京都　ガーリック君）

[illegible]

A-Fro ひみつ情報　2005年5月号の「ACラボラトリー」にて、長らく話し合ってきた「理想の2D格闘とは？」というテーマを一時取りまとめ、皆さんのご意見を集約した結論を発表しようと思います。これで2D格闘が変わるかも!?　それに伴い、ラボで新たに取り上げてほしい題材を大募集しちゃいます！　多くの読者が意見をぶつけ合えれば、ジャンルは問いません。キミもレッツ・ラボ!!

タッグですよ おまいさん

今、タッグバトルが熱い！（『ファイティングジャムソ』祭り、『バトルコロシアム』祭り、『風雲』もな）

つーわけで、今度の企画バチューは「読者が選ぶ最強タッグ」を希望します。募集は「ゲーム別」「ジャンル別」「メーカー別」「無差別」など部門ごとに行ない、カッコいい二つ名と共にYOUの思い描くタッグキャラを記すですよ。文面・イラストどちらでもOK。

例を挙げるなら、我的には『CFJ』なら画面が狭くなる「ハウザー&ザンギエフ」の「最大当たり判定タッグ」、もしくは「ベストコンボターゲット」。

ってな企画はDNKG？

ちなみにパニシ&ニック祭りを防止するため、このタッグは既に神格化されているゆえ、投票は厳禁てことで。

（群馬県　禄田之丞君）

☆ハウザー2体だと「くっついてるくっついてる！」って感じですが。



（山形県　出海左京さん）
☆凍えた夜を温めるのは――。
ほんの小さな、プレゼントでいいのです。

よーし、何だか盛り上がりそうなのでこの企画イキで！4月号にババームと掲載しちゃうので、カラー、モノクロ共に「オススメタッグイラスト&文章」を送ってくれー。

禄田之丞君が提案するようにゲーム別、ジャンル別、メーカー別に分けても可ですが、皆さんの裁量でイロイロくっつけちゃって可能。最強タッグ作品を待ってるZE！

頭脳の学び舎で会いましょう

「クイズマジックアカデミー2」稼動おめでとう！　おめでとう！　俺はこの瞬間を待っていたよ！『1』は最近のゲームライフで唯一、全国大会ファイナルリザルトに名前を刻んだゲームでもある！

ネットでの情報の小出しっぷりにじらされまくりだったが、今回のキモは何といってもマロン先生の声とかお仕置きとかお仕（省略されました）

……ということで久しぶりに小躍りしながらゲーセンへと向かった。

見慣れていた筐体の横には、いきなりアメリア先生の夕ペストリーが！　……何か幼くなってませんか？　やけに萌えるんですけど。とりあえず速やかにカードを購入！　速やかに引き継ぎ作業開始！

ここでキャラはルキアに確定したのだが、問題は所属寮、つまり担当の先生である。マロン先生（本命）とリディア先生であればこれ幸いではあるのだが、男衆だとやる気が……つまり確率論的には五分の二！　さあどう出る？

やけに長い引っ張りのあと出てきたのは……リディア先生じゃないっすかー！　ラッキー!!　こりゃなかなか引きもいいZEEEE！

段位もリセットされれば選択できるクイズ形式もリセットされているゆえに、もう四択しかあり得ないわけですよ!!（↑全体的に興奮気味）でもって早速第1問！　あっさり正解！　ああっ！　何かルキアさんまでいろいろチューンアップされてませんかァァァァッ!?　足見えてますよう！（↑そこかい）

結局ムキになって答えてしまったゆえ、お仕置きシーンは見られなかったのだが、まあソレはソレでよい。あまりにも直球勝負な声も姿も最高であります！

あとは……そう、タペストリーで気になっていたアメリア先生ですわっ！　ノンジャンルチョイス！

第1問！　正解!!

かわいい……なんでこんなラブリーになってしまったんだろ……というか全体的に旧キャラが「あるべき方向」に激しく正常進化しているような気がする……（田渕注：そうなのか……）。

そしていよいよ全国予選！　そして決勝！　なぜか勢いで優勝!!　1枚絵で出てくる全身ルキア！　待ってて良かった！　ありがとうコナミ！　よし、待っている人も居ねえし、コンティニューだよおっかさん！

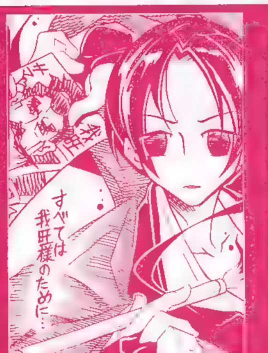
気付くと数千円使い込んでいる自分がおりました。いやしかし、本当にキャラクターの立たせ方が前作とは比較にならないほど素晴らしい！

出題方法もクイズ番組でありがちな「○○に乗っているのは××ですが、では△△に乗っているのは何でしょう」に早速引っ掛かりまくる有り様！　こりゃまたしばらく赤貧の日々が続きそうだわい、と軽くなってしまった財布を見ながらニヤリとしていた次第である。

これを読んでいる大きなお友達へ……『QMA2』は簡単操作で対戦ができて、男女共に萌え要素の入った素敵なゲームです。ゲーセンが苦手なお友達にも勧めてあげてください。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆辞書やパソコン片手に高得点を目指すのもいいけど、純粋に知力勝負に挑んでみるも良し！　みゃろん先生に心血注いでみるも良し！　未プレイの方はカード作って、マジアカ世界にどっぷりとハマっちゃってちょうだいよ！



（東京都　長月君）

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品（eb!マークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは解像度350dpiで寸法7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号4月号の締め切りは……　1月18日（火）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

金牙神燃アケマスターズ！ 快調に製作進行中止！



ギルティギアシリーズ 発行／RPG零号機

SOULFUL×CLASSICS



シリアス　ギャグ

短編１本勝負。一部を笑いで味付けていますが、基本的には真面目かつ丁寧に、カイの視点からソルとの出会いを描いている作品です。



B5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋送料140円分の切手＋宛名シール＋返信用封筒
〒825-0001　福岡県田川市大字伊加利2034-134　中村様方「S×C」係

KOF2003 発行／Cotton down

浪漫飛行



ギャグ

全般的にオチの爆発力が微妙ですが、どの作品も3人組がかわいく描けています。エエそれはもう色んな意味で。アンケート集計アリ。



B5判　40P　コピー　表紙カラー
500円分無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒780-0946　高知県高知市上本宮町220　深見晃江

ポップンミュージック 発行／812

ストイシズム



ギャグ　シリアス

B5判　52P　オフセット　表紙2色
600円分無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール＋80円切手付返信用封筒
〒412-0041　静岡県御殿場市ぐみ沢688-12　三浦志乃



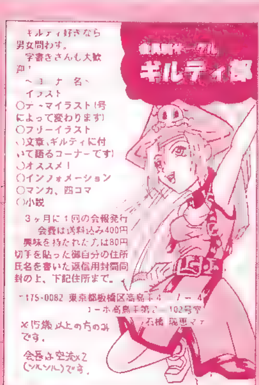
線が艶っぽくてヨシオがかわいい1冊です！





ムラサキの家に居候するヨシオという設定で描くギャグ＆セミシリアス。目周りの描き方で表情を出す画風には艶があります。六やハニー、一京なども登場。

覆面で隠したヨシオの心を優しく解いていくムラサキの言葉。ほのぼの風味の恋愛模様がステキです。秘かにヨシオを思うテルオも笑えます。



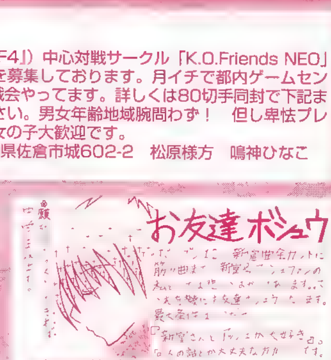




伝言板

書き初めは「友達募集」？

★会員様募集中！
「KOF」（＋「VF4」）中心対戦サークル「K.O.Friends NEO」では只今会員サマを募集しております。月イチで都内ゲームセンターor集会場で対戦会やってます。詳しくは80切手同封で下記までお問い合わせ下さい。男女年齢地域腕問わず！　但し卑怯プレイはお断わり！　女の子大歓迎です。
〒285-0815千葉県佐倉市城602-2　松原様方　鳴神ひなこ



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内で公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ペンフレンド募集中！
「KOF」「ギルティギア」が好きな方、私と文通orイラスト交換しませんか？　特に「KOF2001」～「02」「ギルティギアISUKA」が好きな人（そうでなくてももちろんOKです）。興味がある方は下記まで。同人モノは中身のみで。初回のみ80円切手同封で。ペーパー配布者もボシュー中デス。
〒864-0165　熊本県荒尾市樺2208-14　西嶋佐和子

メイドの控え室　兵庫県のアルルハイジさんから、普通のホチキスで中綴じ本を作るウラ技をいただきました。「1:ホチキスの針を受ける部分を開きます。2:綴じる部分の下に不要になった消しゴムを置きます。3しっかり針を押し込んだ後、定規で針先を折り完成。ぜひお試しあれ」とのこと。ジョイさんいわく、消しゴムの代わりに厚手の古雑誌でもOKですって。皆さんもチャレンジ！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

式神の城II　発行／柳腰

HORIZON



小説　18禁　4コマ

男性同士の性描写キツめの小説1本をメインにした1冊で、4コマ数本同時収録。光太郎が幼くて晋太郎がかなり激しくエロエロです。



B5判　28P　コピー　表紙カラー
本代200円無記名小為替＋送料140円切手
〒162-0041　東京都新宿区喜久井町30
斎藤アパート205　坂口純子

ギルティギアシリーズ　発行／CRASH THE AIR

Important Things



小説　シリアス

チップとヴェノムの偶然の邂逅を描いた小説1本を収録。展開がやや唐突な向きもありますが、読みやすくまとめられた作品です。



A5判　28P　コピー　表紙1色
送料込200円無記名小為替
〒813-0002　福岡県福岡市東区下原2-3-6
グリーンヒルズ香椎206　木下いずみ

ポップンミュージックシリーズ　発行／なりきり侍漢

GIRLSブラボー！



ギャグ　イラスト

1～2Pショートとイラストで構成された1冊。大胆な描線の絵柄と、細かいネタをチリチリ重ねるタイプのギャグが特徴ですぞ。



B5判　24P　オフセット　表紙2色
300円分無記名小為替＋140円切手＋連絡用80円切手＋宛名シール
〒321-0158　栃木県宇都宮市西川田本町2-4-4　矢口純様方通販係

青と愛がありまず。世の中にも、面にも。



指令継続！　コピー誌を研究せよ

両面コピーを取る方法

探せ！　両面コピーの取れるコピー機

牡丹「ジョイさん。コピー誌の製作に関してものすごく基本的かつ重大な質問があるんですが。中綴じや平綴じに不可欠な両面コピーって、どうやって取るんですか」

ジョイ「……は、い?」

牡丹「コピー機の機能として『両面コピー』というものがあって、それを使えば紙の両面に印刷できる、なんてぇことぁあたしでも分かります。でも、両面コピーが使えるコピー機はどこに置いてあるんですか」

ジョイ「なるほど。コピー機が置いてある場所といえばまずコンビニエンスストアが思い浮かびますが、コンビニのコピー機ではトラブル防止のため、両面コピーや手差しコピーができないようになっているものが多いですな」

牡丹「いくら中綴じコピー誌が作りたくたって、両面コピーができなければ、そもそも不可能なんです！」

ジョイ「まあまあ、落ち着きなさい。まず、『両面コピーの使えるコピー機を探す』という方法があります。具体名を上げるとキンコーズやオフィス24などの、オフィスサポート系のお店や出力センターには、両面コピーを使えるコピー機が置いてあることが多いようですな」

牡丹「ふむふむ」

ジョイ「一概には言えませんが、大きめの文房具屋さんでコピーサービスを行なっている場合も、両面コピー可能なコピー機を置いている場合があります。まあ、この辺はご自分の脚で探していただくしかありませんが」



牡丹「むー、やはり現場百遍ですか」

ジョイ「その言葉は用法が違います。あと、あまり現実的でない手段として「コピー機を買う」というのもあります。また類似の手段として、ご自宅のパソコンのプリンターを使ってプリントアウトしたものを綴じる、という方法を使われている方もいらっしゃいます。小説系の方に多いようですな。正確には『コピー』誌ではないわけですが」

入れ替えろ！　用紙トレイの中の紙

牡丹「でも出力センターって首都圏とか大きな街にしか無いじゃないですか。やっぱり身近で比較的どこにでもあるコンビニのコピー機を使って両面コピーしたいです！」

ジョイ「なるほど。では私が使っている方法をお教えしましょう。まず片面分のコピーを必要枚数分、取ります。そして刷り上がったコピー用紙の束を……」

牡丹「その紙束を、どうするんですか？」

ジョイ「コピー機の用紙トレイを開けて、印刷面を上にして入れ、裏面の原稿をセットして同じ枚数コピーします」

牡丹「……そんな簡単な方法ッ！」

ジョイ「でもちゃんと刷れますよ。ちなみに印刷面を上にして入れるのはコピーの際に紙が裏返るからです。機械や紙の大きさによっては裏返らない場合もありますので、1回目は試し刷り用に1～2部多めに刷ると良いでしょう。間違ったら紙束の上下や前後を入れ替えればOKです」

牡丹「店員さんとかに注意されませんか？」

ジョイ「私はされたことはありませんが、もしされたら素直に従って、やめましょう。店員さんに食い下がっても迷惑を掛けるだけです。ま、そもそもこの方法、あるコンビニの店員さんに『両面コピーが取りたいのですが』と聞いたときに、その店員さんから教わったものだったりします」

牡丹「……そうなんですか。よーし、これであたしも格好いいコピー誌が、バンバン作れるゾー！」

KOFシリーズ　発行／T.M.M.R

黎明



小説　18禁　シリアス

庵と同居する京の元に八神一族の新たな刺客！　オリキャラ・独自設定多め、濡れ場もありますがバトルの方が中心の作品です。



A5判　52P　オフセット　表紙カラー
無記名小為替500円＋送料180円分の切手＋宛名カード
〒380-0921　長野県長野市栗田
713-1-S203　野村妙香

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯。お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）　できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。2月末に掲載を希望する人は1月20日（木）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe／初代ポップンの"スパイ"にハマって以来、常に動向はチェック。初心者でも楽しめるのもポップンの魅力!

ポップンミュージックシリーズより「ポエット」

ゲームセンターはもちろん、家庭でも楽しめるゲームとして定番のポップンミュージック。たくさんのボタンをたたきまくる快感や友だちとの協力プレイなど楽しめる要素が満載ですが、キャラクターのかわいらしさも大きな魅力の一つ。そこで今回は、ポップンミュージックからポエットをピックアップ。お気に入りコーナーではポップン系検索サイトもご紹介！ ぜひチェックして、ポップンワールドを味わいつくしてほしい。



LUNATIC ZONE 2nd　紫龍

http://white.sakura.ne.jp/~sjey_moe/

大きな瞳とキューティクル艶やかな髪が印象的な女の子のイラストを楽しめる。メインコンテンツはイラストで、お絵かき掲示板などがそろっている。



CAMEROT　桜井ねる

http://neru.lovesick.jp/

おすすめはサイトからリンクしている「スマポエ別館」。タイトル通りのカップリングサイトで、いろいろなシチュエーションのイラストを楽しめる。



H.C.N.　楼色孝紀

http://hcn.under.jp/

サイト内に「rhythm generation」としてポップンなど各種音ゲーのイラストが掲載されている。各ページにある背景のイラストもセンスが良く、要チェック。



沙羅双樹　いずみ沙羅

http://shara.littlestar.jp/

プロとして活躍する管理人によるイラストサイト。女の子はかわいく、男の子はかっこよく描かれたイラストはどれも美しいものばかり。



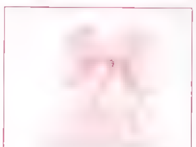
雪色うさぎ　中藤える

http://homepage3.nifty.com/taekoko/

イラストはもちろん、ポップン関連ニュースや各種情報、バトルモードの強さ検証結果など、とにかく豊富なコンテンツを誇る。隅々までチェックすべし。

白を基調としたデザインがCGを引き立てる

Clear-Lapis　柚神うすな



やわらかな雰囲気のポエット。HPにてカラーで見るべし。

http://www.kit.hi-ho.ne.jp/shiki/ripuru/

イラストの女の子たちのかわいさを白地のサイトデザインが後押ししていて、どのページにも暖かな雰囲気が感じられるサイト。イラストは種類も豊富に掲載されており、男性キャラやポップン以外のゲームのキャラ イラストも楽しめる。

イラスト、コミックとコンテンツが大充実

happy child　坂井サチ



CGコーナーの拍手御礼絵で表示されるポエット。

http://www.apple.cx/~happychil/d/

ポップン系コンテンツが充実したイラスト中心のサイト。男性キャラ女性キャラを問わずかわいいものが多く、サイト全体を通してほのぼのとポップンのキャラたちを楽しむことができる。[WEB COMICS]のコーナーも充実しており、ポップンファンには、ぜひ一度チェックしてほしいサイト。

イラストとSSでポップンワールドを楽しもう

Room Of Kaleidoscope・万華鏡の部屋・　蓮



画像はトップページの壁紙。冬っぽさがかわいい。

http://www13.plala.or.jp/crover/

水彩タッチが印象的なポエットのイラストが多数掲載されている。その描画タッチと相まって、ポエットの魅力が前面に押し出されたイラストはぜひチェックしてほしい。イラストと合わせてSSも掲載されており、こちらもファンならずとも要チェックだ。

大きくて澄んだ瞳のキャラが印象的なサイト

螺旋庭園　螺旋



ポエットの表情がかわいい、ユリポエカップルイラスト

http://www12.plala.or.jp/furusato_ginga/

イラストがメインコンテンツのサイトで、ポップンをはじめとしたゲーム系と、エア・ギア(コミック)のイラストが多数掲載されている。ポップンはパラレルワールド(学校編)のSSも掲載されており、特にポエットファンには一読をおすすめする。



+Clover tea+　鈴樹ふゆ

http://clovertea.nobody.jp/

イラストコーナーにポップンイラストが掲載されているほか、管理人がこれまでにお絵描き掲示板や日記で描いたイラストも掲載されている。



bBan　あかり

http://akari.vivian.jp/xbbanx/

カラーイラストは艶やかに描かれたものが多く、美しいイラストを楽しめる。また、お絵かき掲示板のログにもイラストが多数掲載されている。



Chocokate Logic　天羽途

http://hasse.mond.jp/bitter/

ポップンを中心としたイラスト、SSなどを楽しめる。歌詞翻訳も掲載されているので、こちらもチェックしてゲームのプレイをより深めてほしい。



にんじんやさん　にんじんやさん

http://www10.plala.or.jp/carrot/

ポップンに関する情報やイラストなど、コンテンツは多岐に渡る。アニメーション(Flash)も掲載されているので、ゲームともども楽しむべし!



土星一丁目　黒月ナギサ

http://www.tiara.cc/~nagisa/index01.htm

イラストをメインコンテンツに、ポップンなどのWeb用素材やチャットコーナーが設置されている。サイトのイラストをより楽しむために大きな画面での表示を推奨。

※本記事では「ショートストーリー」を「SS」と略しています。

ポップン関連サイト

今回はポップンのポエットがテーマ。そこで、ファンならぜひチェックしてほしいのが「ポエユリポエアンソロジーwebサイト(http://aria.saiin.net/~ele/pypa/)」。このサイトでは「ポップンミュージックのキャラクター、ユーリとポエットのアンソロジーの発行」を目指しており、多数の作家さんが参加しているぞ。

即売会をはじめとするいろいろなイベントを楽しみたい！ という人には、「ポップン&IIDXオンリーイベントリンク集(http://csx.jp/~pdl/)」がおすすめ。サイト名の通りにポップン&IIDXオンリーイベントのスケジュールが網羅されている。逆に、イベントを開くという人はぜひ登録してみよう。登録情報にはバナーもあるので、イベントサイトを開く際にはバナーも作成してみよう!

最後に、筆者も利用するサーチエンジンを紹介したい。「□■ポップンミュージックサーチエンジン■□(http://popn.tsukaeru.jp/)」は検索機能が充実しており、いろいろな視点からポップン系サイトをチェックできる。ほかに「音ゲー情報局 ～SOUND GAME'S INFORMATION CENTER～(http://okada.press.ne.jp/oto/)」もポップンに限らず広いジャンルをカバーしていて便利だ。

『お気に入り』PLUS　イラスト系はまだまだありますぞ! 無我夢中(http://asa.moo.jp/top.html)、旺太さんちのホームページ(http://www5e.biglobe.ne.jp/~pirorin/)、欠陥品につき…～Blue Heaven～(http://ituya.bufsiz.jp/)、☆★POP POP LOVE★☆(http://sweet2girls.pupu.jp/)、Piggy*(http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Ink/2422/)もチェックだ!

ARCADIA

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見・ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

Present

合計40名様



アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下の商品をプレゼントいたします。

全国共通図書カード　¥5,000分

日本全国の図書カード取り扱い店8781書店（2004年11月現在）にてご利用いただける全国共通図書カード（お一人様¥5,000）を、計40名様にプレゼント!!

■アンケートご記入方法

以下の質問について、（○はひとつだけ）（○はいくつでも）などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。
■<宛先>〒154-8799　世田谷郵便局留　株式会社エンターブレイン　アンケート（アルカディア）係
■<締切>2005年1月31日（月）当日消印有効　■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。
※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

Q1 アルカディアを毎号買っていますか（○はひとつだけ）
1. ほとんど毎号　2. ときどき　3. はじめて

Q2 普段アルカディアはどこで購入しますか（○はひとつだけ）
1. 自宅近くの書店
2. 学校や職場近くの書店
3. コンビニエンスストア
4. その他

Q3 アルカディアを選んだ理由はなんですか（○は5つまで）
1. アーケードゲームの最新情報が載っているから
2. アーケードゲームの攻略が役に立つから
3. 価格が手頃だから
4. 興味のある記事・特集があるから
5. 連載読み物・特集があるから
6. 付録ポスターがついているから
7. 毎号買っているから
8. その他

Q4 アルカディアの広告をどの程度見ていますか（○はひとつだけ）
1. ほとんどの広告をくわしく見る
2. 興味のある広告だけくわしく見る
3. 広告はあまりみない

Q5 普段買おうと心がけている雑誌は何ですか（○はいくつでも）
1. 週刊ファミ通
2. ファミ通PS2
3. ファミ通キューブ+アドバンス
4. ファミ通Xbox
5. ファミ通WaveDVD
6. コミックビーム
7. LOGiN
8. テックウィンDVD
9. マジキュー
10. B's-LOG
11. TECH GIAN
12. Vジャンプ
13. コンプティーク
14. 電撃プレイステーション
15. 電撃PS2
16. HYPERプレイステーション2
17. ザプレ
18. ドリマガ
19. 電撃GameCUBE
20. Nintendo DREAM
21. コロコロコミック
22. 少年ガンガン
23. 週刊少年ジャンプ
24. 週刊少年マガジン
25. 週刊少年サンデー
26. 週刊少年チャンピオン
27. 週刊ヤングジャンプ
28. 週刊ヤングマガジン
29. 週刊ヤングサンデー
30. 週刊モーニング
31. 週刊ビックコミックスピリッツ
32. 週刊コミックバンチ
33. NewType
34. アニメージュ
35. 日経キャラクターズ
36. BOON
37. smart
38. POPEYE
39. 東京ウォーカー（関西・九州・東海・千葉・横浜・神戸・北海道含む）
40. 日経エンタテインメント!
41. 週刊プレイボーイ
42. CDで〜た
43. ビデオ&DVDで〜た
44. TVガイド
45. ザ・テレビジョン
46. 週刊アスキー
47. FRIDAY
48. FLASH
49. その他ゲーム誌
50. その他マンガ誌
51. その他ファッション誌

Q6 あなたがA:今お持ちのゲーム機、周辺機器とB:今後欲しいゲーム機、周辺機器は何ですか（○はいくつでも）
1. ゲームボーイアドバンス（SP含む）
2. ゲームキューブ
3. ニンテンドーDS
4. PS2
5. PSP
6. Xbox
7. パソコン

▼ ゲームセンターについてお聞きします

Q7 ゲームセンターにはどのくらい行きますか（○はひとつだけ）
1. 毎日　3. 週に1回程　5. 月に1回程
2. 週に3〜4回　4. 月に2〜3回　6. ほとんど行かない

Q8 一回ゲームセンターに遊びに行く時どの位お金を使いますか（○はひとつだけ）
1. 500円未満　3. 1100〜3000円　5. 5100〜10000円
2. 500〜1000円　4. 3100〜5000円　6. 10000円以上

Q9 どのジャンルのゲームが好きですか（○はいくつでも）
1. 格闘　6. パズル
2. シューティング　7. 麻雀(脱衣含む)
3. アクション　8. 体感
4. スポーツ　9. シミュレーション
5. 音楽　10. その他

Q10 ビデオ・体感ゲーム以外でゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか（○はいくつでも）
1. メダル　2. プライズ　3. プリクラ　4. その他

Q11 ゲームセンターで知り合いになって仲間（友達）になった人はいますか
1. 沢山いる　2. 2〜3人位いる　3. ほとんどいない

Q12 よく行くゲームセンターは決まってますか
1. よく行く店が何店舗かある　2. よく行く店が1店舗はある　3. 特に決めていない

▼ 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームについてお聞きします

Q13 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか
1. ゲームセンター　2. 家庭用ゲーム　3. 同じくらい

Q14 ゲームセンターのゲームが家庭用ゲームに移植される場合、そのゲームを購入しますか
1. 必ず購入する　2. 好きなゲームなら購入する　3. どちらとも言えない　4. 購入しない

Q15 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか
1. 移植前より頻繁に遊ぶ　2. 移植前より遊ばなくなる　3. どちらとも言えない。

Q16 あなたがA:家庭用ゲーム機で遊ぶジャンルとB:ゲームセンターで遊ぶジャンルは何ですか（○はいくつでも）

A	B		A	B		A	B	
1	1	RPG	5	5	格闘	9	9	麻雀（脱衣含む）
2	2	シミュレーション	6	6	スポーツ	10	10	その他
3	3	アクション	7	7	音楽			
4	4	シューティング	8	8	パズル			

▼ インターネットについてお聞きします。

Q17 インターネットを利用していますか
1. 利用している　2. 利用していない

Q18 何を使って利用していますか（○はいくつでも）
1. デスクトップパソコン　4. 携帯端末（携帯電話を含む）
2. ノートブックパソコン　5. その他
3. ゲーム機

Q19 自宅での通信回線は、何を使っていますか（○はひとつだけ）
1. アナログ接続　4. ADSL（24M未満）　7. PHSなどの無線
2. ISDN　5. ADSL（24M以上）
3. CATV　6. 光回線

Q20 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか（○はいくつでも）
1. ゲームの情報収集　6. 電子メール
2. その他趣味の情報収集　7. ソフトのダウンロード
3. 仕事の情報収集　8. ゲーム
4. 買い物　9. ストリーミング等の動画鑑賞
5. オークション　10. その他

▼ 携帯電話についてお聞きします。

Q21 携帯電話はお持ちですか
1. 持っている　2. 持っていない

Q22 利用しているサービス会社は何ですか
1. NTTドコモ　2. ボーダフォン　3. au　4. TU-KA　5. その他

▼ 闘劇についてお聞きします

Q23 闘劇に参加したことがありますか
1. 参加した　3. 次回参加したい　5. 闘劇をしらない
2. 参加したかったが不参加　4. 不参加

Q24 Q23で1.を選んだ方にお聞きします。闘劇に参加した理由は何ですか（○はひとつだけ）
1. アルカディアが主催する大会だから　4. 自分の実力を試したいから
2. 腕に自信があるから　5. 格闘ゲームの大会だから
3. 友達に誘われたから　6. その他

Q25 Q23で2・3・4.を選んだ方にお聞きします。闘劇不参加の理由は何ですか（○はひとつだけ）
1. 格闘ゲームの大会だから　5. 腕に自信が無いから
2. 既に予選が始まっていたから　6. 予選会場が近くに無かったから
3. 開催告知を目にする機会が無かったから　7. その他
4. 自分の得意とするタイトルが無かったから

Q26 闘劇に挙げられるタイトル以外での対戦ゲームで大会が開催された際、参加しますか
1. 参加する　2. 参加しない

■住所等記入項目

ご自宅の住所	〒　都道府県 TEL						
氏名	フリガナ						
性別	1.男　2.女	年齢	歳	未既婚	1.未婚　2.既婚	子供	1.有　2.無
職種	1.小・中学生　2.高校生　3.大学・短大・専門学校生　4.営業・販売職　5.技術職 6.デザイン クリエイティブ・マーケティング職　7.事務・専門職　8.労務・技能職 9.パート・アルバイト職　10.自営　11.主婦　12.公務員　13.無職　14.その他						

どうぶつかいぶつ だいしゅうごう

稼働から一挙9キャラタイムリリース出現と、さらに盛り上がる『鉄拳5』。今回は、タイムリリース10キャラと、カスタマイズで出現するエディ　　　のストーリーを公開

鉄拳 TEKKEN 5™

設定資料集



開発コメント

前回の可愛らしいイメージのクマから、大きくて怖そうなイメージへと方向転換されています。野性味を出すため小物は装着されていませんので、お好みでアイテムを付けてみてください。

開発コメント

ロジャーJrはフクロに入っているだけ、戦っているのはロジャーの奥さんです。実際のカンガルーの顔より丸く可愛らしいイメージにしています。2Pはチーム内ではデビルロジャーと言われています。

ロジャーJr.｜Roger Jr.

■格闘スタイル：コマンドレスリング　■国籍：無し

DNA操作から生まれた軍事用カンガルー2代目、ロジャーJr.。
三島 一八の下、三島財閥バイオテクノロジー研究所で行なわれた軍事用アニマル実用化の研究から、第1号・ロジャーが誕生した。
ロジャー（パパ）は「The King of Iron Fist Tournament 2」に出場したあと、現在では待望のJr.も誕生して親子3匹仲良く静かに暮らしていた。
しかし、ある日突然、妻子を残してロジャー（パパ）は何者かに連れ去られてしまう。
そして図ったかのようなタイミングで、開催が告げられた「The King of Iron Fist Tournament 5」。パパの行方との関連を直感したロジャーJr.は、ママの袋に入っての参加を決意するのだった。

パンダ｜PANDA

■格闘スタイル：平八流熊真拳/改　■国籍：無し

凌 暁雨のペット兼ボディーガード、パンダ。
The King of Iron Fist Tournament 4での様々な出来事で、すっかり元気を無くしてしまった暁雨。
そんな様子を心配するパンダは、何とか暁雨に以前の元気を取り戻してもらおうと必死に考えた末、『消息不明の風間 仁と会えば、暁雨はきっと元気になるはず』という結論に至った。
そしてパンダは思いつく限りの手段で仁の行方を追ってみたが、そう簡単には見つからなかった。
そんなある日、パンダの所に暁雨が嬉々とした表情で飛び込んできた。
「パンダ！　私ね、The King of Iron Fist Tournament 5に出場することにしたの。だからね、パンダ、また力を貸して」
理由はよく分からないが、暁雨が元気になるのなら……と、パンダはついていくのだった。

開発コメント

動物キャラすべてにいえることですが、毛の表現には苦労しています。その中でパンダは一番気に入っています。パンダもクマに合わせて等身が上がっているので、可愛らしさをどう残すかで苦労しました。

クマ｜KUMA

■格闘スタイル：平八流熊真拳/改
■国籍：無し

三島 平八の忠実なるペット、クマ。
「The King of Iron Fist Tournament 4」で、とうとう打倒ポールを実現したクマ。
しかし、幸せは長く続かなかった……平八が死んでしまったのだ。
しばらくの間、悲しみに暮れるクマだったが、三島財閥が大混乱に陥っている事を知ると、三島財閥を救うことこそが自分の平八への忠誠を示す手段だと思いついたのだった。
「ガウ！（救う！）」
しかし、クマが三島財閥本部に辿りつくと、すでに混乱は収束した後だった。
「ガ、ガウ？」
クマは警備員に本部から追い出され、とぼとぼと山に帰るしかなかった。
その後、三島財閥がThe King of Iron Fist Tournament 5を開催することを知ったクマは、三島財閥を取り戻すため、大会出場を決意する。



白頭山 | BAEK DOO SAN

■格闘スタイル：テコンドー　■国籍：韓国

テコンドーの達人にして花郎の師匠、白頭山。
数年前、テコンドーの指導に地方を訪れていたベクは、帰宅途中に何者かに襲われ意識を失う。
彼が再び意識を取り戻した時、そこは軍の病院で、面会に訪れた国防部幹部の話によると1年間、ベクは意識不明の状態だったという。
その後、軍で指導に就いていたベクは、基地司令官の要望を受けて軍を脱走した花郎あてに、自分の無事と、軍に戻るよう説得の手紙を書いていた。そして二人は2年半ぶりの再開を果たしたのだった。
そして2カ月後、ベクは花郎の成長を確かめるため、再び「The King of Iron Fist Tournament」の舞台に立つのだった。

開発コメント

ベクは、どういった年のとらせ方をするのかが一番のポイントでした。結果、渋い中年ということでロマンスグレーの髭面にまとまりました。ベクは真面目な人なので、そこから外れないイメージでデザインしています。



ブルース・アーヴィン | BRUCE IRVIN

■格闘スタイル：キックボクシング　■国籍：アメリカ（USA)

三島 一八の私設部隊で多くの実績を残した、ブルース・アーヴィン。
21年前、一八が三島 平八に敗れると、ブルースは私設部隊を後にした。
その後各国の部隊を転々とし、現在はサバイバル技術指導教官として働いていた。
そんなある日、ブルースは「The King of Iron Fist Tournament 4」に、死亡したと思っていた一八が出場していた事を知る。
そして平八亡き三島財閥が「The King of Iron Fist Tournament 5」を開催するということも。
幾多の戦場を渡り歩いてきたブルースの肌は、大会に潜むきな臭さを敏感に感じ取っていたが、同時に、抑えきれないほどの好奇心が沸いてくるのだった。
「いいかげん退屈していたところだ。久しぶりに三島財閥のお遊びに付き合ってやるとするか」

開発コメント

ブルースはストーリー上「鉄拳2」以来の登場なので、円熟味の増した顔にも注目してもらいたいです。黒人キャラクターは少ないので、なるべく格好良く存在感のあるデザイン、モデリングにしようと心がけて創りました。

鉄拳5 設定資料集◎タイムリリース編



アンナ・ウィリアムズ | ANNA WILLIAMS

■格闘スタイル：暗殺格闘術　■国籍：アイルランド

過去にニーナ・ウィリアムズと激しい姉妹喧嘩を繰り広げた、アンナ・ウィリアムズ。
数年前に姉が姿を消して以来、アンナは物足りない日々を送っていたが、一本の電話がそんな生活を激変させた。それは行方不明となっていた姉、ニーナからのものだった。
数日後、二人は数年ぶりの再会を果たすが、ニーナはアンナの顔を見ると、何の躊躇も無く突然銃を発砲してきた。アンナはすぐさま応戦し、その後数日間に渡る銃撃戦が繰り広げられた。
しかしお互いに決定打を欠き、ついには「The King of Iron Fist Tournament 5」で決着をつける事となった。
「あのクソ女！　今度こそ、今度こそ、今度こそ絶対殺してあげるわ！」

開発コメント

定番のドレスを踏襲しつつチャイナよりなデザインに。開いた胸元で色気をパワーアップしました。2Pは1Pの華やかさとは逆に、闇に生きる女（？）をイメージし、クールに、また強い女性に見えるように創りました。



厳竜 | GANRYU

■格闘スタイル：相撲
■国籍 ：日本（JPN）

かつて史上最年少大関として脚光を浴びた関取、厳竜。
ミシェール・チャンにふられた過去も良い思い出となった現在。
厳竜はハワイにて相撲部屋を開いていた。
ある日、The King of Iron Fist Tournament 4のビデオを観ていた厳竜は、その中に若き日のミシェールそっくりなジュリア・チャンの姿を見つけ、年甲斐も無く再び一目惚れしてしまった。
そして、ジュリアが三島財閥から『森林再生プログラム』を取り戻そうとしている事を知る。
そこへ飛び込んできた「The King of Iron Fist Tournament 5」開催の知らせ。
「おおっ、なんという偶然！　大会に優勝して『森林再生プログラム』を取り返してあげれば、ジュリアちゃんはワシにベタ惚れ間違いなしでごわす！」
こうして大会出場を決意する厳竜、時に55歳であった。

開発コメント

今回かなり締まった体つきに仕上がった厳竜。肌質から、土俵の砂にまみれ鍛え上げた感じが伝わると幸いです。そんな肌の露出が多い1Pに対し、2Pは普段着の厳竜です。もう寒いステージもへっちゃら！　今日も厳竜はプリプリッと闘います。

TEKKEN



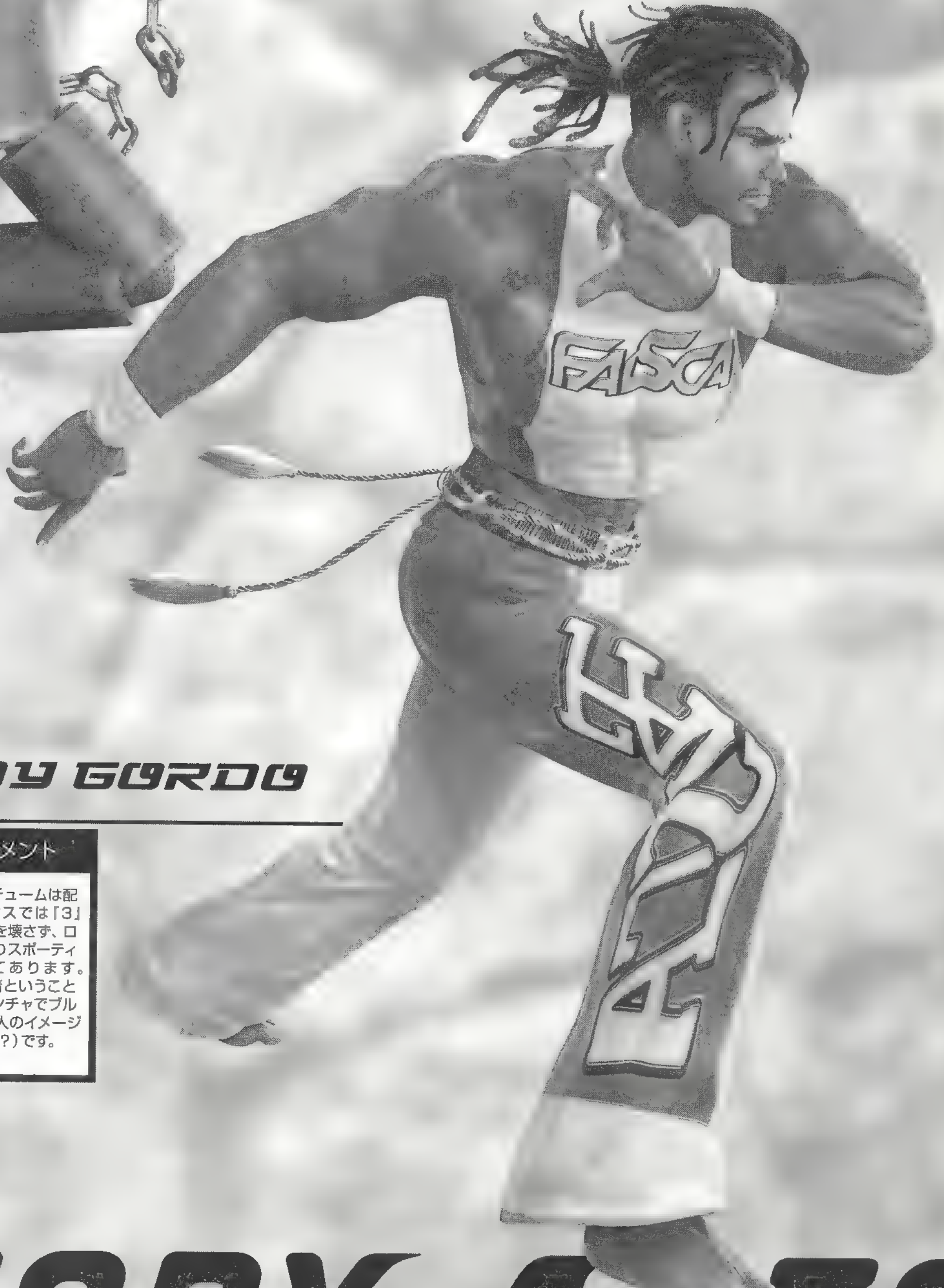
木人｜MOKUJIN

■格闘スタイル：木人拳　■国籍：不明

樹齢2000年の樫の木から作られたという修行用の人形、木人。2年前、突如として動き出した木人は、闘神が風間 仁に倒されると同時にその活動を終えた。
再び博物館に戻された時、木人の顔は心成しか微笑んでいるように見えたという。
そして今、強大な力を持った何者かの存在を感じ取った木人は再び動き始める。
……はたして木人が、その務めを終える日は来るのだろうか？

開発コメント

帰ってきた木人は表皮を剥かれて硬そうな印象になっています。どこかの職人に磨かれたのでしょう。2Pは木人の奥さんです。奥さんの背中には献立メニューが書かれています。



エディ・ゴルド｜EDDY GORDO

■格闘スタイル：カポエイラ　■国籍：ブラジル（BRA）

伝説のカポエイラマスターを師に持つ男、エディ・ゴルド。
長きに渡り刑務所に身を置いていた師匠が、出所することとなった。
しかし、師匠を迎えに刑務所に向かったエディが目にしたのは、以前とは比べ物にならないほどやせ細り、今にも倒れそうな師匠の姿であった。
すぐさま病院に連れて行くと、師匠の体は不治の病に侵されていて、余命半年だと宣告される。しかし、三島財閥の研究技術があれば、治療法が発見できるかも知れないという。
そして数日後、三島財閥主催の「The King of Iron Fist Tournament 5」が開催されることを知ったエディは、師匠を助けるためクリスティーとともに大会出場を決意した。

開発コメント

1Pのコスチュームは配色やバランスでは『3』のイメージを壊さず、ロゴなどをよりスポーティーに変えてあります。2Pは普段着ということで、少しヤンチャでブルジョアな黒人のイメージ（間違ってる？）です。

5 STORY ARTS

鉄拳5 設定資料集◎タイムリリース編

王 椋雷 | WANG JINREY

■格闘スタイル：心意六合拳　■国籍：中国（CHN）

未だ力衰えぬ華僑の重鎮、王 椋雷。
若かりし日、王には杯をともにした異国の親友がいた。
その名は三島 仁八。
世界に戦乱の兆しが見え始めた頃、「平和のために、三島家を滅ぼさなければならない」という言葉を残し、仁八は王の前から姿を消した。
……その後、仁八の死が王に伝わり、世界は大きな戦火に包まれた。
それから30年以上の時が経ち、隠居生活を送っていた王の下に「The King of Iron Fist Tournament 5」の招待状とともに、『お主の力を必要としている。我が下へ来い、椋雷』とのメッセージが届く。
差出人は……三島 仁八！！
「まさか！　仁八が生きているというのか!?」
死んだはずの旧友からの手紙。その真偽を確かめるべく、大会へ出場する王であった。

開発コメント

仙人をイメージしてデザインしました。もう100歳越えてますのでまともに戦えるとも思えないのですが。2Pカラーはおなじみの胴着です。背中に自分の名前の刺繍を入れて自己アピールも忘れていません。



デビル仁 | DEVIL JIN

■格闘スタイル：不明　■国籍：なし

デビルの血に支配されし、風間 仁。
本丸の崩壊によって、永き封印から復活を遂げた三島 仁八。
その力に呼応するかのように、仁の体内でデビルの血が活性化していった。
そして2ヵ月後。
仁の精神は完全に侵蝕され、邪悪なる最凶の生物が覚醒を遂げたのだった……。

開発コメント

彼が憎む三島の血統が故のデビル化。その姿を三島空手を使っていた頃のデザインをベースにすることにより、運命に抗うことのできない仁の苦悩を表現出来ると考えました。一八と違いデビル化を望まぬ「暗黒の仁」として、深みのあるキャラに仕上がったのではないでしょうか。



TEKKEN

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『リズムアクション』



コナミのDJシミュレーションゲーム『ビートマニア』(99年発売)の登場と共に生まれた新ジャンル。音楽に合わせてボタンやオブジェクトをたたくという新感覚のルールでゲーム界を賑わせた。

担当：赤男
イラスト：kassy

歴史も浅く独特なジャンルであるが故、特殊な用語も多い「リズムアクションゲーム」。難解な言葉が多いのでそれらをわかりやすく説明していこう。

▼あ行▲

餡蜜【あんみつ】Anmitsu
□テクニック

主にコナミの『ビートマニア』シリーズで使われる、ズレているオブジェ（項目「オブジェ」参照）に対して、ボタンを同時に押するテクニック。「つぶし」と呼ばれることもある。これを使うと、完璧なタイミングでボタンを押すことはできないが、ミスが出なくなるためグルーブゲージ（項目「ゲージ」参照）の減少を抑えることができる。複数のオブジェを、団子のように串刺しにしているように見えるところから、こう呼ばれるようになった。プレイしてどうしてもクリアできない場合やミスを出したくないときによく使われる。最良のタイミングで押せないことから、上級プレイヤーからは妥協行為としてあまり良く思われていない。

オジャマ【おじゃま】Ojama
□システム

コナミの『ポップンミュージック』シリーズに登場する、さまざまなエフェクトでプレイしにくくするノルマ。同じ曲でもオジャマをかけることで、かなり難度が上がる。

オブジェ【おぶじぇ】Object
□システム

ゲーム中で「音」を表すマークの総称。別名ノート。リズムアクションゲームでは、このオブジェに対応したボタンをタイミング良くたたいたり押したりすることでゲームが進んでいく。オブジェにはゲームによっては固有の名称があり、例えば『ポップンミュージック』シリーズではポップ君、コナミの『ダンスダンスレボリューション』シリーズではアローと呼ばれている。

オプション【おぷしょん】Option
□システム

プレイヤーを補助したり、オブジェが見えにくくなるといった、何らかの制限をかける機能。主にコナミのリズムアクションゲームに搭載されている。初めて登場したのは『ビートマニア2nd』。「ヒドゥンプレイ」というオプションで、これは画面下半分からオブジェが見えなくなり、プレイを難しくする効果があった。それ以降、オブジェの配置を変える「ランダム」や、落ちてくるオブジェの間隔を開けて見やすくする「ハイスピード」など、さまざまなオプションが登場した。

▼か行▲

階段譜面【かいだんふめん】Stairs score
□プレイヤー□システム

『ビートマニア』シリーズや『ポップンミュージック』シリーズなどで、オブジェが階段状に左から右、もしくは右から左に順番に落ちてくる配置を指す。このジャンルのほとんどのタイトルに階段譜面が登場することから、基本的な配置ともいえる。ほかにも両端から中心に向かって（逆V字型）、中心から両端に向かって（V字型）にオブジェが落ちてくる「交互階段譜面」という配置も存在する。この場合、右側のボタンと左側のボタンを交互に押すためにこう呼ばれている。

ゲージ【げーじ】Gauge
□システム

プレイヤーのプレイ内容を表した棒グラフのこと。このジャンルのゲームでもっとも重要視されるもの。コナミのリズムアクションゲームでは「グルーブゲージ」と呼ばれている。ゲージはゲーム中、オブジェに対応するボタンやパネルなどを最良のタイミングでたたいたり踏んだりするとたまっていくが、タイミングを外すと減っていく。そしてゲージが基準値を超えた状態で曲が終了するとクリアとなる。その基準値を示すラインを「ボーダー」と呼び、そこにギリギリ足りない状態のことを「逆ボーダー」という。そのほかにも、ゲージが無くなったら曲が終了するタイプのゲームもある。

コンボ【こんぼ】Combo
□システム

オブジェを指定されたタイミングでたたくことを連続して成功させることで増えていく数値。コンボには二種類あり、まずタイミングがずれたときはすべてミスと判定し、コンボが切れるタイプ。そしてもう一つが指定されたタイミングよりも早くたたいてしまったミス（これを「空ミス」と呼ぶ）は、コンボが切れたと認識しないタイプだ。なおゲームによっては一番最初のオブジェからカウントしはじめるタイプと、連鎖という意味で二つ目から最初のコンボとしてカウントするタイプがある。

▼さ行▲

スクラッチ【すくらっち】Scratch
□テクニック□システム

DJがアナログレコードの乗ったターンテーブルを手で操作して音を出す奏法や音の総称。リズムアクションゲームでは『ビートマニア』シリーズ、セガの『クラッキンDJ』シリーズの筐体に設置された、ターンテーブルと呼ばれるパーツを動かす行為を指す。ほかのオブジェと同じように、指定されたタイミングでターンテーブルを回すことで、特殊な音を出せる。『ビートマニアIIDX』シリーズでは、これを自動的にやってくれる「オートスクラッチ」というオプションがあった。そのほかにも『ビートマニアIII』シリーズではターンテーブルをしっかり一回転させなければいけないオブジェも存在した。



用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック／□システム□……ゲームシステム、ルール／□全般□……ゲームに関連した名称、事柄



[illegible]

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「CFTJ」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者にQUOカードをプレゼント)。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送ってくださいネ〜!

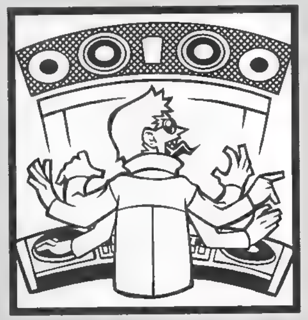
あて先は、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

▼た行▲

滝【たき】Waterfall
□プレイヤー
画面上にびっちりとオブジェが詰まっている状態を指す。初心者や中級者は理解できなくて、手が止まってしまうことが多い。その圧倒的なオブジェの量から、まるで滝が流れている状態に見えるので、こう呼ばれるようになった。さらに曲の終盤で滝が出現することを「最後殺し」という。前半部分が簡単でも最後殺しが出現し、クリアできなくなる曲も少なくはない。



ダブルプレイ【だぶるぷれい】Duble play
□テクニック□システム
一人のプレイヤーが一つの筐体の1P側と2P側、両方のコンパネを使ってプレイすること。通常のプレイでは物足りなくなった上級者が好んで挑戦した。『ビートマニア』シリーズや『ダンスダンスレボリューション』シリーズのように、ダブルプレイ専用のモードが用意されているゲームもあったが、ほとんどは二人分のお金を入れてプレイしていた。中には、一つの筐体を同時に使ってプレイする人もいたほど。そのほかにも『ポップンミュージック アニメロ2号』の「ダブルモード」のように、オブジェの量が二倍になるモードも存在した。



▼な行▲

長押し【ながおし】hold
□システム□テクニック
一定の時間、ボタンを押し続けなければいけないオブジェ、またはその行為を指す。コナミの『キーボードマニア』シリーズで、長い音を体感できるように鍵盤を一定の時間押し続けるオブジェが登場したのが始まり。ゲームによっては固有名詞が決まっているものもあり、『ポップンミュージック』シリーズでは「キープポップ君」、『ダンスダンスレボリューション』シリーズでは「フリーズアロー」と呼ばれる。また少し意味合いが異なるが、ナムコの『太鼓の達人』シリーズの「連打ゾーン」がこれに当たる。これらのオブジェは途中でボタンを放すとミス扱いになる場合が多い。



▼は行▲

BPM【ビー・ピー・エム】Beat Per Minute
□システム
Beat Per Minute の頭文字をとったもので、音楽のテンポを意味する単語。1分間に出てくる4分音符の数を表していて、ゲーム中ではこの値が大きければ大きいほどオブジェが落ちてくるスピードが速くなる。主に曲選択画面で表示され、未プレイ曲の難易度を判断するひとつの目安として活用する。例外的にBPMと関係無く常に同じスピードで落ちてくる『ギターフリークス』や『ドラムマニア』シリーズのようなゲームも存在する。

フリーゾーン【ふりーぞーん】Free zone
□システム
『ビートマニア1st』と『2nd』のみに存在した、複数のスクラッチ部分をひとつにまとめたオブジェの一帯。ここでは自由にスクラッチできるので、本物のDJになったような気分が味わえた。ちなみに、フリーゾーンはひとつのオブジェとして認識されているので、ゾーン内で一回でもスクラッチすればミスにならない。『1st』と『2nd』では仕様が異なり『1st』はスクラッチするタイミングが指定されていなかったせいか絶対パーフェクトが出なかった。しかし『2nd』では、それが指定されるようになったので、パーフェクトが取れるようになった。

▼ま行▲

ミニ筐体【みにきょうたい】Small cabinet
□ハード
通常のビデオ筐体とほぼ同じスペースでも置ける、小さい筐体。リズムアクションゲームは大型筐体が多いため、設置できるゲームセンターが限られてしまう。それを打破するためにコナミが製作したのがミニ筐体である。1999年に登場した『ビートマニア』のミニ筐体は、外装が小さくなっただけでなくターンテーブルも小さいタイプが装備されるなど、見た目のインパクトやかわいさなどから話題となった。その後もコナミは『マンボ・ア・ゴーゴー』のミニ筐体も製作した。

▼ら行▲

レベル詐欺【れべるさぎ】Level fraud
□プレイヤー
その曲で表示される難易度の数値と、実際の難しさが著しく違う場合に使われる言葉。初中級者が初めてプレイする曲で遭いやすい。逆に表示されている難易度よりも簡単な曲も同じように呼ばれる。

用語の種類　記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release



麻雀格闘倶楽部 特別音楽集(マージャンファイトクラブ スペシャルサウンドトラックス)

コナミメディア／LC1347〜8(2枚組) Now On Sale ￥3,150(tax in)※コナミスタイルのみの販売

音楽集「闘」
1 麻雀格闘倶楽部共通 オープニングデモ 2 麻雀格闘倶楽部 ランキングA 3 麻雀格闘倶楽部 ランキングB 4 麻雀格闘倶楽部 ロビー 5 麻雀格闘倶楽部 対戦待ち受け 6 麻雀格闘倶楽部 東一局 7 麻雀格闘倶楽部 東二局 8 麻雀格闘倶楽部 東三局 9 麻雀格闘倶楽部 東四局 10 麻雀格闘倶楽部 連荘A ほか、全43トラック
音楽集「響」
1 コナミロゴ 2 対戦者出現 3 対戦待ち受け(麻雀格闘倶楽部) 4 クラブスコアランキング 優勝 5 クラブスコアランキング 入賞 6 クラブスコアランキング ランク外 7 大会タイトル G1 8 大会タイトル G2 9 大会タイトル G3 10 大会タイトル SG ほか、全59トラック

長期にわたって高インカムを記録し続けている麻雀格闘倶楽部シリーズ、その音楽的な集大成作品。BGMを一挙に収録した「闘」、多彩な効果音を連打で聞かせる「響」の2枚組だ。麻雀ゲームとしての緊迫感や重厚感はもちろんのこと、時には格調の高さすら感じさせるサウンドであることに、サントラCDとして聞くことで改めて気付かされる。なお販売は、コナミスタイルの通販のみとなっている。
http://www.konamistyle.jp/

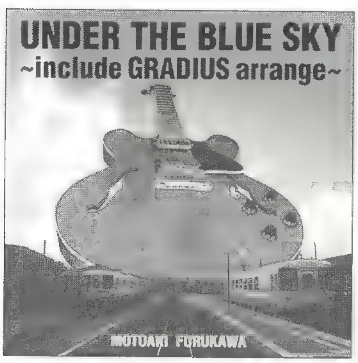


ZOIDSINFINITY -ARCADE SOUND TRACKS- THE BOY

ZUNTATA RECORDS／ZTTL-0061 Now On Sale ￥2,100(tax in)

1 LOGOS AZZURRO 〜a novel assault mix〜 2 the workspace with accuracy 3 LOGOS AZZURRO 〜蒼き理性〜 4 AttaBoy type α 5 A wind, A cloud, and a desert 6 神殿 7 AttaBoy type β 8 Action stations! 9 瓦礫の街 10 Blind Persuasion 11 Thirst For Pleasure 〜快楽への渇望〜 12 予兆I 13 A Used Future 14 Dude! type α 15 予兆II 16 THE OUTDATED HEROES 17 the place of a person's death 18 Dude! type β 19 short-lived glow 20 LOGOS AZZURRO 〜real being〜 全20曲収録

タイトーのサウンドチーム"ZUNTATA"が、久しぶりに手掛けたアーケード作『ZOIDSINFINITY』。そのサントラCDがリリースされた。OGR、Dr.Haggy、sayokoの三氏によって紡がれたコンセプトサウンドは、それぞれが得意なサウンドを披露しつつも、従来のサントラとは異なった重みをもって、聞く者の心と体にに訴え掛けてくる。
「THE BOY」に秘められた思い、それをぜひ次ページのインタビューで確認して、聞いてみてほしい。



UNDER THE BLUE SKY〜include GRADIUS arrange〜／古川もとあき

コナミメディア／KOLA-091 1.7 On Sale ￥3,059(tax in)

1 FOR YOU 2 LOVE NEEDS A POLITIC? 3 UNDER THE BLUE SKY 4 BURNING HEAT 5 SUNSET BREEZE 6 HEARTY GREETING 7 A SHOOTING STAR 8 CELEBRATION 9 DANCING TURTLE 10 「KAZAN」STAGE 11 FARE WELL 全11曲収録

かつてはコナミの矩形波倶楽部、近年はギタドラシリーズのコンポーザーとして活躍する古川もとあき氏の2ndソロアルバムがリリースされる。ギタリストとして、作曲家として、アレンジャーとして、充実した1枚を作り上げた。
不朽の名作『グラディウス』の楽曲を新たにアレンジして収録しているのも聞きどころの一つだ。炸裂するギターサウンドにしびれてみよう!



INTERVIEW

テーマ：VGMが描くストーリー

「少年」というテーマが生み出した物語

タイトーが誇るコンポーザーチーム、「ZUNTATA」が放つ『ゾイドインフィニティ』のサウンドトラック『ZOIDSINFINITY -ARCADE SOUND TRACKS- THE BOY』が、先日待望の発売を迎えた。「アーケードでは久々のZUNTATAサウンド!」と思った人も、このアルバムの副題「THE BOY」が持つ意味を感じ取った時、彼らは眠っていたのではなく、その物語性のある音楽構成の魅力に日々磨きをかけていたのだと知るだろう。ZUNTATAが描く新たな『ZOIDS』ストーリーを、ファンには気になる近況も含めて聞いた。

なぜ、彼らが選ばれたのか？ 物語を描くに至るまでの布石

——まず『ZOIDSINFINITY』の音楽がどのような経緯でZUNTATAへオファーがきたのか、お聞かせ願えますか？

OGR 音はタイトーの方でやりましょう、ということになりまして、うちでやるというならやはりZUNTATAだろうということになりました。

ただ、制作期間が短かったので、そこで効率的に進めるためにも、僕の方でだれが一番適切だろうかと過去の作品をいろいろと聞かせてもらって、それぞれに役割分担を決めてコンポーザーを選びましたね。

——その役割分担というのは、どのように決められたのですか？

OGR 作風もありますが、まず「情景描写」と、あと「心象風景」といいますか、主人公の立場側の視点という風に、コンセプトを大きく二つに分けたんですよ。その「情景」の方をsayokoに担当してもらって、それから主人公の感情表現の方を僕とHaggyで……いや、ニックネームで呼ぶと恥ずかしいので（笑）、高萩が担当したという形ですね。

Dr.Haggy 呼ばれたこと無いですね（笑）。

sayoko なんか父に呼ばれたようなカンジがしました。sayokoって（笑）。

OGR ステージだけではなく乱入するときなど、すべての場面に意味があるので、それに合うように割り振っていったんですよ。

例えば、戦闘で瓦礫となった街があるんですけど、その街を背景にしたシーンでは、主人公がその光景を見てはっとするという心の動きと、自分もその戦いで二次災害をもたらすであろうという後悔、そのあたりを表現してもらいたい。そういう情景がもたらす部分を、上田に担当してもらったわけです。

また、非常に暑い砂漠でのシーンなどでは、より攻撃的なイメージのものが欲しい。ただし有機的ではなく無機質で、その砂漠にはゾイドの死骸が転がっているような、そういうイメージが欲しかったんです。そういった主人公の攻撃的な心象の表現は、高萩に頼んでみようと考えました。

——小倉さんの方からお二人に、どのような形で指示がいったのでしょうか？

sayoko 「こんな感じで」と書かれた紙を貰ったんですが、その中から小倉の、紙の上では書き切れない思いというのを探っていくのが大変でしたね。

Dr.Haggy そうですね、作り直しを要求されたりしました（笑）。ディレクターが小倉で、そちらからさらに開発の方に持っていってもらうという形でしたね。

少年は戦争に何を思うか ZUNTATAの物語は止まらない

——今回のアルバムタイトルにある「THE BOY」という言葉の意味は？

OGR 「ZOIDS」という有名な作品に、どのようなオリジナリティーをもってアプローチができるだろうかと考え、そこで主役となるキャラクター、つまりプレイヤー自身であるその人の心情が、戦争でどのように変化していくのかという点に着目しました。

そこで一連のVGMのテーマとして、「少年」が戦争の中で成長していく心情の変化にターゲットを絞ったんです。このアルバムの流れも、その「少年」の心の変化を表現しています。

——では、「ここに注目してほしい」という点は？

OGR やはり「THE BOY」の一言に尽きますね。インナーの方にも詳しく書いてありますが、「少年」になってみて聞いていただきたいと思っています。

sayoko 1曲1曲それぞれにテーマがあるわけですけど、全体を通して何かを感じ取ってほしいですね。3人の個性が混ざり合って生まれたテーマを感じ取ってほしいです。

Dr.Haggy 自分で一番気に入っているのは、小倉の曲をアレンジした曲（「LOGOS AZZURRO」）でして。端的に言いますと「これを聞いてくれ！」ってとこですね。自分の曲じゃないんですけど（笑）。

——今回ZUNTATAの名前が大々的に出たことでファンは気になっていると思うのですが、今後アーケード作品やほかでの活動の予定は？

sayoko CDにはなっていませんが、いろいろとやっているんですよ。レアですが、クレーンゲームの音楽とか（笑）。

OGR ライブ活動などの予定は、残念ながら今のところは無いですね。今後も期間や効率などを考慮して、今回のように状況に合った形態で、いろいろとVGMの活動をしていくと思います。

sayoko ソロコンサートとかやらないんですか？ 歌ったり踊ったりの。

OGR それは上田に任せる（笑）。

——それでは最後にアルバムを心待ちにしていたファンの方々に一言、メッセージをお願いします。

OGR ZUNTATAのファンの方々には、僕らは常に変わっていないということをお伝えしたいですね。活動しているメディアが変わっていることで、ZUNTATAが久しぶりのように感じている方もいらっしゃるかもしれませんけど、常にいろいろなところで音作りは進行しています。その意識を持って、今後も応援していただければ幸いです。

sayoko 小倉のように「作り上げて」きた人たちとは立場の重さが違うので、気楽ではあります（笑）。とにかくタイトーの作品を、ゲームをより面白いと感じていただけるように取り組んでいきたいです。

Dr.Haggy 僕からファンに一言というより、僕もファンのような心持ちなので、ZUNTATAのライブは見てみたいですね。ライブ以外にもいろいろやんないのかな～と（笑）。ライブ以外にもいろいろと表現はできると思いますので、今後もいろいろ、元気にやっていけたらいいですね。

（敬称略 12月9日 神奈川県海老名市 タイトー海老名開発センターにて収録）



上田 砂代子(sayoko)

最近はショッピングセンター向け筐体や、メダルゲームのVGMで活躍中。代表作は『スーパーパズルボブル』『スタントタイフーン』など



高萩 英樹(Dr. Haggy)

某家庭用ソフトの作業終了直後から、ナチュラルハイな状態で『ZOIDSINFINITY』に参戦。代表作は『サイキックフォース』『バトルギア』など。



小倉 久佳(OGR)

ZUNTATAの中心人物として、常に前へと歩き続ける名コンポーザー。『ダライアス』シリーズ、『アルカノイド』など多数の作品を生み出してきた

音楽コラム

4/4 どん たん どど たん

「あんまり撃たないで〜」

第二十回
Text by SEIYAMA

「GGX」や「GGXX」でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

冬到来、読者の皆さんはいかがお過ごしですか？
「師走」とはよく言ったもので（注：この原稿は12月上旬に書いています）、いやはやホントに忙しい。忙しくなくても忙しいような気にさせられてしまいますね（って、そうか？）。

そうそう、先日某クルマ関係イベント出演のため、大阪方面へ行ってきたのですが、帰路の運転中（自前のクルマで往復運転しっぱなしでした）に発熱ぶっこきまして、「ぉわ、カゼか？」と思ったら、どうやら過労によるものだったらしく、翌日一日おとなしく倒れてたら復活しました。う〜ん、オレ大丈夫か？　……と最近自分のカラダが信用できないSEIYAMAです。もうすぐ誕生日です（この号が出るころには過ぎてます）。祝いの言葉は左下アドレスまで、呪いの言葉は要りません。我ながら「うまくまとまった」と自画自賛しつつ、行ってみたいな第20回。

まずは前回の答えから。

楽譜が読める方には簡単でしたよね？　そう、『XEVIOUS（ゼビウス）』です。あの2小節の単音（和音ではない、という意）シーケンス・フレーズが、延々ループして鳴っているんですねぇ。実はこの「単音」である、というところが今回のお話のポイントだったりするわけですよ。この時代、ゲーム基板の音源には「PSG音源」なるものが使われてました（PSG＝Programmable Sound Generator）。生み出される音色は、いわゆる「ピコピコ」を想像してもらえば分かりやすいでしょう。
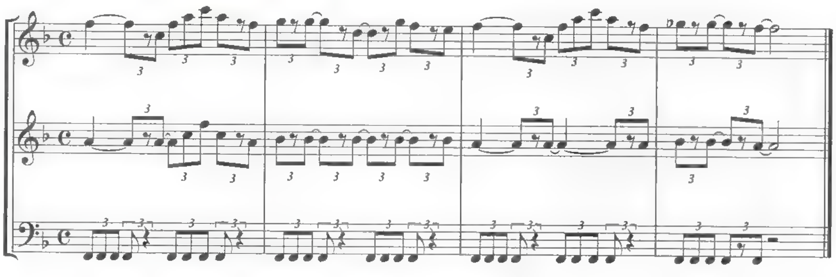
細かい技術仕様はさておき、この音源チップには「同時発音数」という制約があり、例えばそれが「3音」だった場合、同時に四つの音は鳴らせないという意味になります。これがクセモノで、当時のゲームでは、この音源チップですべての音を賄っているのが当たり前……そう、ゲーム内でのSE（＝Sound Effect）もです。そしてゲームにおいては、おのずと音に対する優先順位があります。当然SE優先なわけです。古いゲームをプレイした経験のある人なら、ゲーム（主にシューティング）中で「集中砲火の中、音楽が途切れる」現象に遭遇したことがあるでしょう。これは前述の理由によるものなのですよ。

ともあれ、ただでさえ発音数の制約の中で作曲・アレンジを行なわなければならないという、「音楽創作上の不自由」に縛られているのに、その上で「曲のどこで音が抜けても成立する楽曲」を作らなければならないという、無理難題を押し付けられた当時のクリエイターの方たちの努力には頭が下がります。たぶんそんな逆境の中で生み出されたのが、前号に譜例を掲載し、そして冒頭で触れた『XEVIOUS（ゼビウス）』の単音シーケンス・フレーズだったんですね。だって単音フレーズなら、SEによる影響を最大限受けずに済みますからね……その代わり「（音楽が）無くなるときにはスッパリ無くなる」という潔さもありますが。にしても、そのせい（？）で「印象に残るフレーズ」の数々が生み出されたのだとしたら、まさにケガの功名ですね。

皆さんも旧作をプレイする機会があったら、ぜひそんなところに着目し、当時のクリエイターたちに思いを馳せてみてください。コンシューマー機用ソフトで「完全再現」とか銘打たれている場合、あえて再現されてますから。

いやしかし今にして思えば、まさか自分がそんな苦労にさらされる立場になるとは思わなかったですけどね。といったところで次回に続く。

『XEVIOUS』スタート音楽より



※この譜例はSEIYAMA氏の採譜によるものです。

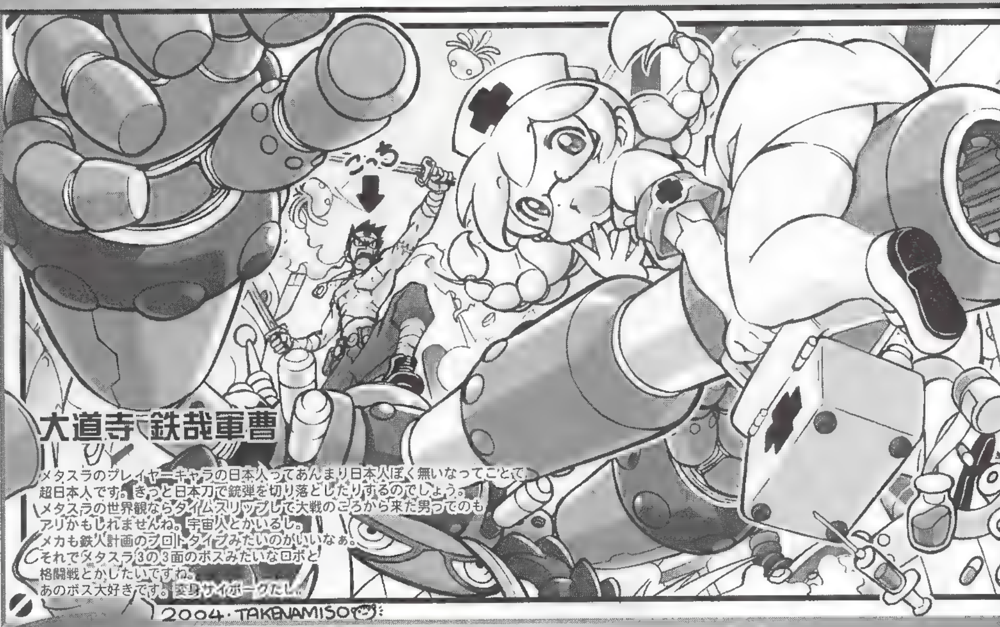
今回の譜例は、前回に引き続き『XEVIOUS』より、ステージ開始時の音楽を引用しました。ご覧の通り、三つの単音パートによって構成されています。

メロディー・パート（最上段）4小節目の「Gb（Gフラット）」の音がニクイ（笑）ですね。

ほかにもいろいろな音楽的小技が利いているのですが……それは探してみてください。

竹浪

こんにちは。フリーで絵描きしてます竹浪と申します。アルカディア読者の皆様には『ぷよぷよフィーバー』や『拳獣』のキャラデザ・イラストをした人間というと分かりやすいかもしれませんね。さて今回のテーマ『メタスラ』です。メタスラというと私的には何といっても素晴らしいドット絵！　私ももともとゲーム会社でドット絵やっていたもんで、あのこだわりっぷりには涙が出ますね。あのプロ根性は見習いたいです。



ホームページ「たけなみそ」
アドレス：http://www008.upp.so-net.ne.jp/takenami

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

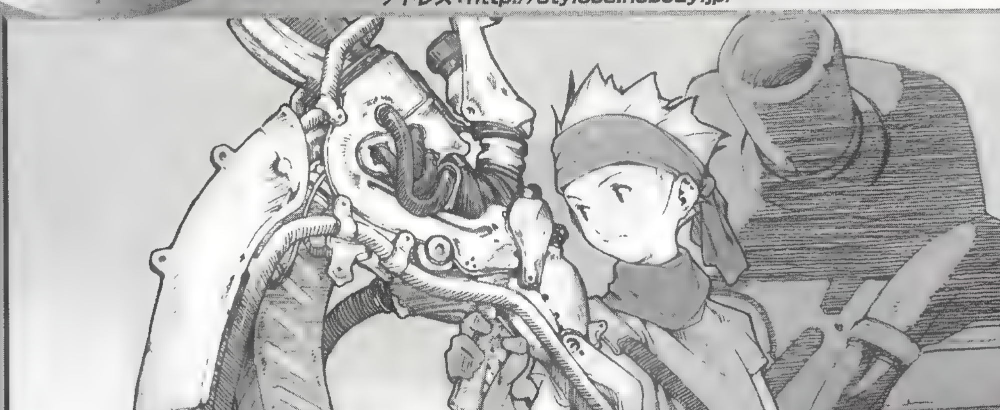
「メタルスラッグ」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「PDW」
アドレス：http://styleos.nobody.jp/

コタニ

ドット絵とはここまで美しくなるのか、と、このゲームを見るたびに思い知らされます。『メタスラ』に『KOF'94』に、そして『堕落天使』の神ドットに惚れ、業界に足を踏み入れて早8年。あのころに自分が遊ばせてもらった感動を、次の世代にも伝えていくために絵を描いたりドットを打ったりしています、コタニです。本業はドッターです。いやホントに。



次号予告　次号、イトカツ先生＆中臣 亮先生登場！　テーマは「オーリーキング」

ゲームメーカーNOW!

いつかきっと!

忘年会に新年会、終業式に始業式など、学生も大人もなにかと忙しいこの時期。新たな年を迎え、2005年の目標なんぞをたててみてはいかがでしょう。ということで、今回は「野望」について聞いてみました。まさに野望というものから、ただの目標までさまざまです。そして今月の房総ゲーセン狂騒曲では、猿渡が2004年を振り返ります。

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

今回の共通質問 投稿者 神奈川県 高村 祐介 さん 質問 今、抱いている大きな野望は何ですか?

Sammy サミー 竹中 奥野

ビデオゲーム黄金期の復活!!(本気)

SNKプレイモア様、了解です。『ネオジオ バトルコロシアム』の最新情報でお分かりかと思いますが、このゲームはただのキャラチョイスの意外性だけを狙った作品ではありません。しっかりと最新ゲームとしてふさわしいスタイルを、ゲーム全体だけでなく、個々のキャラ達が持ち合わせております。ネオジオの歴史と我々スタッフの熱意は伊達じゃない!

http://www.sammy.co.jp/

G.rev (有)グレフ アキラ兄さん

小市民なので、小さい希望しか持ってません

『旋光の輪舞』の先行マキシシングルの発売が決定しました! 詳しくは今月号の記事を見ていただくとして、要は『BORDER DOWN』イメージサントラと同じ位置付けのモノと思っていただいて間違いありません。稼動までもうしばらくありますが、それまでCDを聴きながらいろいろと想像しつつ、お待ちください!

http://www.grev.co.jp/

AIKY

んー…と、やっぱり『ポチッとにゃ～』のヒットですかね?

もうすぐ、お正月ですね。たくさんの友達とゲームするなら『ポチッとにゃ～』はどうでしょうか? これは今までの落ち物ゲームと違って、非連鎖系落ち物ゲームなんですね。連鎖をしないで分岐を増やすことと、長～～くして発火するのが、このゲームの醍醐味。ところがあまり作り込むと初心者に負けることもあります。

http://www.aiky.biz/

SEGA セガ AMパブリシティ企画室 8

正月帰省から体重±0で戻る。

『冬もコリャ得するメダル祭』、もう応募しましたか? セガのお店でメダル利用1000円ごとにもらえるスクラッチカード。「わざわざ応募するのめんどくせぇ」って捨てちゃってませんか? せっかくのチャンスを棒に振らないで! ちゃんと応募してくださいね。

http://sega.jp/location/041105_1.html

---

cave ケイブ 広報 H

小さなことからコツコツとぉ!!

『虫姫さま』ウルトラモードは体験しましたかぁーっ!? 激ムズですが、最後まで行くと、専用ボスの登場とスタッフロールが見れます! インターネットランキングも白熱中ですよ。ぜひエントリーしてくださいね。パスワードをゲットしたら、ゲーヨコの『虫姫さま外伝』でガンガン入力!! 隠し要素で再プレイ♪ ああ、やめられない止まらない。ね。

http://www.cave.co.jp/

Alfa System アルファ・システム NAOKI

カマロを買う事と、嫁さんGET

明けましておめでとうございます。もう新年も明けてしまったというのに『式神3』の情報がなかなか出せずにすんません。いろいろありまして苦戦中でございます。ちなみに以前AMショーで出たキャラですが(今年の年賀状にも描いてあるのかな?)、伊勢薙乃とバトゥ・ハライという名前です。実はほかにも新キャラがいますが、それはまたの機会に。

http://www.alfasystem.net/

SEGA セガ AM R&D パブリシティ室 大としマサエ

燃やせメラメラ体脂肪!! 目指せ19%。

ファン待望の『アウトラン2 スペシャルツアーズ』、いよいよゲームセンターに登場! コース倍増、新車種登場、各モードが豪華にパワーアップと、充実の新要素が満載! 今度は、アメリカを舞台にした新コースを走り抜けるそう快ドライブに、初心者からレースゲームファンまで誰もが夢中になること間違い無しっ。急いで近くのゲームセンターへGO!

http://sega.jp/

KONAMI コナミ 中原

チワワを飼う許可を出させるため画策中(小さい!?)

長らくペーパードライバーだったんですが車買っちゃいました＼(^o^)／ 新車だから傷にも敏感ですっ! 『スリルドライブ3』が12月から稼動しますが、これみたいにガンガンそう快にストレスぶっちぎりで運転することはかなわず(+_+) だから『スリルドライブ3』では家の車よりもかなり大きいトラックを選んでは試運転。あ～また避けきれなくて、今日も賠償金額更新中……。

http://www.konami.co.jp/

SNK PLAYMORE SNK プレイモア yuzuko

もちろん、ビデオゲーム(格ゲー)のさらなる活性化!!

今月からついに「ネオジオ バトルコロシアム(以下NBC)」オフィシャルサイトが、コンテンツを追加してパワーアップ!! <N>何と、皆さまの質問にもお答えします! 連載コラム:「NBC Q&A STATION」。<B>ぶっちゃけ、参戦キャラの出展タイトルを振り返る:「NBC MUSEUM」。<C>しばらくぶり～、やっとお目見え全身キャライラスト:「PREMIUM GALLERY」。ほかに……アルカディア本誌でも情報満載。それではサミー様へどうぞ!!

KOF10周年記念サイト : http://www.kof10th.com

メカトロ セガ AM R&D パブリシティ室 ウエ

楽天イーグルスにテスト生で入団。

2005年の第1弾『ビンゴパレード』が1月に登場! その昔、一世を風靡した『ビンゴサーカス』シリーズの最新作です。誰にでもわかるシンプルなルールと、リーチのときのドキドキ感はやっぱりいいっすね。一人で大量メダルゲットを狙うも良し、カップルでしっぽりと楽しむのも良し。新年会とかのビンゴ大会なんかにも役立つかも。……ウソです、それには役立ちません。

http://sega.jp/

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO 彩京 開発部 よしだ

野望なんてそんな。平凡な幸せがあればそれで十分ですよ。

このコメントを書いているのは12月の初めころなんです。このアルカディアは年末発売。そして2005年2月号。なんだか難しいです。それはそれとして(ん?)レコ姫いい感じですね～。毎日でもシンジュが森に行きたいです。そうそう彼女のセリフってAMショーの時と微妙に変わってません? 変わってますよね? 「神さまはどこに居るんだろー」

http://www.x-nauts.com

CAPCOM カプコン マーケティング部 テラ

カプコンゲームがアーケード世界征服!

あっという間に2004年も過ぎてしまいました。本年もカプコンゲームをご愛顧頂きまして誠にありがとうございます。2005年も引き続きアーケードゲームファンの皆さまにハッスルして頂けるようなゲームをお届けできればと思います。年末年始はお年玉(ボーナス)を握りしめてゲーセン三昧でぜひ! 闘劇へ向けて修行あるのみです!

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/

Yuki Enterprise

第一開発室
課長
前田

アルカディア大賞にて「ベスト演出賞」を受賞させていただき、誠にありがとうございます。『サムライスピリッツ』というブランドの力も多分にあるとは思いますが、弊社初の格闘ゲームがこのような名誉に授かることができたことは、次への自信と制作意欲につながることでしょう。今後もより良いモノ作りを心がけていきます。

http://www.samurai-zero.jp

ツールいっぱいのプリンを食べる(･∀･)b

namco

ナムコ
新井

明けましておめでとうございます。今年は酉年ですね。みなさんインフルエンザにお気を付けください。話は変わりますが、『ドラゴン クロニクル オンライン』が稼動中なので、『伝説のマスターアーク』をプレイしていたけどもう飽き飽きだ、という方もぜひプレイしてみてください。楽しいですよ。新年なので丁寧にしてみました。

http://www.namco.co.jp

「プロ野球球団を買収する」回答数3

TAITO

タイトー
専属MC
松桐坊主

旧年は一年間、タイトーをついでに松桐坊主をご愛顧(?)いただき誠にありがとうございました。おかげさまで『ゾイドインフィニティ』も賞を頂くことができました。これも遊んでくださった皆さまのお陰と心から感謝の気持ちでいっぱいです。新年も松桐をはじめ関係者全員一丸となって楽しいゲームをお届けしますので、応援よろしくお願い致します。気になるあれも……。

毎年言ってるけど、もっと有名になって芸能界にデビューしたいかな。

Warashi Inc.

童
佐々木

暦の上ではすっかり冬なんですが、日差しやら気温やらがあまりそれらしさを感じさせてくれない今年の気候。数年前なら12月に入ると友人に無理矢理スキーに連れて行かれたものですが、今のところスキー場に雪が無く、滑れる状態でもないのでスキーの誘いもありません。代わりに彼を鍋大会にでも誘ってみるかな。

http://www.warashi.co.jp

次回のアルカディア大賞受賞。

BANPRESTO

バンプレスト
たぐりん

早っ!! 今年ももう終わり!? 確か一年前この場で「今年こそは彼氏を作るぞ!」と宣言した気がしますが、特にこれといった出会いもないまま、また一年が過ぎてしまいました。ガクッ。こうなったらもう仕事に生きるっきゃない!? そんなわけで、来年もいい商品をガンガン作るぞぉー! それでは、皆さんよいお年を!!

http://www.banpresto.co.jp/

ボーナスで、パソコン、デジカメ、DVDの3点買い!

TAKUMI

タクミコーポレーション
守屋

今年もあとわずかになりました。師走というだけあって、社内も忙しい時期に差しかかっておりますが、そんなことにもめげずに、日夜制作活動を続けています。今後とも皆さんに満足していただける楽しいゲームを作っていきたいと、スタッフ一同がんばっておりますので、どうぞよろしくお願いいたします。

http://www.takumi-net.co.jp/

チャンピオンベルトを巻いてみたい。

メーカーさん&質問大募集!

当コーナーでは、掲載にご協力いただける企業様を大募集しております。アーケードゲーム業界に関係している企業様であればOKです。「新作タイトルを宣伝したい」、「会社のことをアピールしたい」といった意気込みをお持ちの皆さま、ご連絡お待ちしております。

また、同時にゲームメーカーへの共通質問も募集しています。採用された方には図書カードをプレゼント。214ページに掲載されている宛先、もしくはメールアドレスまでお送りください。

VISCO

ビスコ
ぐまプー

早いものでもうあと少しで2004年も終わりです。年末は何かとイベントなどがありますが、風邪などひかないようにお気を付けてお過ごしください。これからもビスコをよろしくお願い致します。どうぞ良いお年をお迎えください。

http://www.visco.co.jp/

魔王

TECMO

テクモ
つっちー

ちょっとフライング気味ですが……、新年明けましておめでとうございます!! 2005年も皆さまに満足していただけるようなゲームをお届けすべく、頑張ります♪ 公式サイト内のオンラインショップや、携帯コンテンツにもよりいっそう力を入れていくつもりですので、今年もどうぞ応援よろしくお願いします!!

http://www.tecmo.co.jp

そりゃやっぱり「年末ジャンボ3億円」でしょう!! 頼むから当たってくれ。

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第五回 「GUANBARE」

猿渡「ついに『鉄拳5』が出ましたねー」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、前回と同じ前フリじゃが、ま、だれも覚えとらんじゃろ」
猿渡「まだ一勝もできませんよ。全戦全敗、勝率0%」
ぶっちゃけ先生「カードを使ってそれじゃ、こっぱずかしーじゃろ? ぶっちゃけ」
猿渡「ま、カードを捨てたい気分ですね。まだ登録してないのが幸いしてますが」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、対戦で二本先取じゃやってられんじゃろ」
猿渡「そうなんですよねー。同じ相手に同じ技でコロコロ負けますからね。」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、三本先取より二本先取にしちゃったほうが、客の回転率は上がるからじゃろ。ま、それでも0勝の言い訳にはならんがな」

● ●

話題の『鉄拳5』がリリースされて、闘劇'05タイトルがすべて出そろった。今号では巻頭で店舗スケジュールの発表を行なっているが、この決定にも紆余曲折がある。

まずは店舗数の話。数えれば分かることだが、昨年とほぼ同店舗数だ。第一回～第二回と増えてきた状況に対して伸びていない。足踏み状態だといえる。その中で分かりやすい明確な理由がひとつだけある。それは昨年・一昨年に参加した店が、閉店してしまった、ということ。こういう事情がある。

しかし、そうした状況でもまだまだ対戦格闘に意地を見せる全国270店舗余りの店が名乗りを挙げた。あとはみんなが参加するだけだ。

● ●

ぶっちゃけ先生(以下ぶ)「アルカディア大賞も決まったようじゃな」
猿渡(以下さわ)「別に語ることは無いよ」
ぶ「おっ! ぶっちゃけ、それは結果に納得しとらんってことかにゃ?」
さわ「違ーうっ! 最終決議というか、決定したのはこの私なのだ、十分に納得してるわ」
ぶ「じゃ、なんなのじゃ、ぶっちゃけてみ?」
さわ「そうじゃなくて、ちゃんと大賞のコーナーでコメントしてるし、そういう時は割とぶっちゃけて書いていることが多いから、別にここでぶっちゃける必要はないってことなの!」

● ●

ということで、大賞の発表となると年末感が漂ってくる。この本を読んでいただいているころには年が明けているかも知れないが、ちょっと2004年の主立った部分を振り返ってみたい。

当然、正月からの一年となると、毎年恒例となった「闘劇」の予選がスタート。これがGWまで行なわれるのだが、個人的にはこれにほとんどが費やされている感がある。この「闘劇2004」の特徴は、海外からのオファーが多かったこと。次回もそのあたりを期待したい。

あとは、サテライト型のマスビデオが続々と登場したこと。9月のショーでもその流行りっぷりが確認できた。ただ、ゲーム内容というか世界観やテーマがマニアック過ぎないか? なんて思ったりもする。

とりあえず2005年はこのあたりの方向修正や見直しが計られると思うので、期待したい。

というわけで、闇雲に2005年には期待せざるを得ないほど、2004年って相当微妙な年だったような気がする。みなさんも、「頑張ろう!」という気持ちを大きく持ち過ぎて、それに押しつぶされて何もできなくなるよりは、逆に無理に頑張ろうなんて気負わずに、小さいところで実現可能なことから動いていったほうがいいですよ。



マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～新年初ゲームはクーポンで～

早いもので2004年ももう終わり。2005年1月より始まる闘劇'05の予選に備えて、クーポンで1戦でも多く対戦経験を積んでみてはいかが?

アルカディアクーポンニュース 改

沖縄に待望のクーポン加盟店2店舗目が誕生!

今月は沖縄に新規加盟店舗追加! 沖縄勢はクーポンを片手に遊びに行ってみよう!

今月の新店舗

アミュージアム ネーブルカデナ店(沖縄県)

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212
■E-Mail:looation@arcadiamagazine.com

静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャーブリブリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーボジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
沖縄県 NEW!	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県 NEW!	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※2 **トンボグループ**はメダルコーナのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客様にプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.21

埼玉県 げ～むIらんど こころ

アクセス
東武野田線岩槻駅より徒歩25分。国道16号先沿いのシダックス向かい。

営業時間
11:00～24:00

対応ゲーム
2Fのビデオゲームマシンのみの対応となります。1プレイ100円の音ゲーも1枚でOK。

スタッフより
先日『GGXX #RELOAD』の大会後に姫さんが72連勝という記録を達成！集え腕自慢！



香川県 マックスプラザ善通寺

アクセス
善通寺I.C.より車で約10分。国道11号線沿いマックスボウル1F。

営業時間
10:00～翌5:00

対応ゲーム
ビデオゲームコーナーでの対応となります。クーポン1枚で1プレイできます。

スタッフより
『Quest of D』、『クイズ マジックアカデミー2』、『アヴァロンの鍵 弐』など、新作好評稼働中!!





新クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にサービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ～むIらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
神奈川県	AMワールドフロンティアミツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ―38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

今年もガンガンイベント情報をお届け!

今月のイベント準備会では、ついに稼働した話題作『鉄拳5』の大会特集から「弐」も好評稼働中の「アヴァロンの鍵」のイベント情報メイドさんがドリンクをサービスしてくれるという一風変わったサービスのお店「TRF 中野ブロードウェイ」を紹介だ！　お年玉でふくらんだサイフを持ってイベントへGO！

熱くなるための宴！

ついに稼働を開始した『鉄拳5』の大会を大特集！

[大会開催店舗一覧]

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
1月1日(土)	20:00	アミューズメント アズプレス(富山県)	富山市大島1-24	076-423-2890
1月4日(火)	20:00	タウンスポット 高槻店(大阪府)	高槻市西冠3-1-3	0726-75-8530
1月8日(土)	19:00	AMUSEMENT CUE 奈良店(奈良県)	奈良市三条町478-1	0742-25-5115
1月9日(日)	20:00	ゲームセンター GLAD(新潟県)	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737
	17:00	AMUSEMENT CUE 彦根店(滋賀県)	彦根市西沼波町166	0749-21-0073
	15:00	下鴨ヒーロータウン(京都府)	京都市左京区下鴨高木町46	075-712-4367
	19:00	アミューズメントパーク エルロフト(大阪府)	茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161
	19:00	MAHODO(福岡県)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
1月10日(月)	15:00	ファンタジスタ(岡山県)	倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
	17:00	ゲームプラザ OKAⅢ(大阪府)	高槻市城北町2-11-2	0726-71-5123
1月15日(土)	20:00	桜の牧アミューズパーク(茨城県)	水戸市小吹町2062-3	029-244-9900
	20:00	ゲームセンター GLAD(新潟県)	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737
	18:00	チャレンジャー関大前店(大阪府)	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
1月16日(日)	15:00	★セガワールド生桑(三重県)	四日市市生桑町字川原崎299-1	0593-32-9988
1月22日(土)	19:00	キャロル 瑞江店(東京都)	江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7610
	15:00	★ゲームスペースベガス(大阪府)	大阪市北区天神橋	06-6351-2889
1月23日(日)	19:00	アミューズメントパーク エルロフト(大阪府)	茨木市宇野辺1-4-3	0726-23-7161
1月29日(土)	14:00	★下鴨ヒーロータウン(京都府)	京都市左京区下鴨高木町46	075-712-4367
	18:00	チャレンジャー関大前店(大阪府)	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
	19:00	MAHODO(福岡県)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
毎週金曜	22:00	ゲームチャリオット五井店(千葉県)※23:30までの対戦記録会	市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533

※店舗名の前に★が付いている大会は闘劇'05予選、大会詳細は各店舗までお問い合わせください。

絶賛稼働中の『鉄拳5』!!　ここでは1月に行なわれる大会や対戦会を集めてみたぞ！　中には闘劇'05予選もあるので要チェックだ！

1/28　19:00 SFⅢ 3rd 闘劇直前 大会
1/29　17:00 KOF 2002 トーナメント
◆参加費100円
1/30　17:00 SFⅢ 3rd 闘劇店舗予選
◆受付は13:00から

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

1/15　17:00 GGXX #RELOAD レディース 大会
◆1on1&ランダムペアマッチ、参加費無料
1/23　16:00 カプジャム 闘劇店舗予選
◆参加費無料
毎週金曜　19:00 カプジャム 対戦記録会
◆20:00まで
毎週金曜　22:00 鉄拳5 連勝記録会
◆23:30まで
※詳細は店舗またはHPまで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

1/9　15:00 GGXX #RELOAD 月例大会
1/16　15:00 マーヴルVS.カプコン2 大会

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1　☎049-284-1234

1/2　12:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆19:00まで
1/16　12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆18:00まで

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1　☎0429-72-6989
http://www.sega-am.jp/

1/16　14:00 月イチ GGXX #RELOAD 大会
◆フリープレイあり、参加費100円、エントリーは1/14まで
※大会の詳細は店舗まで

千葉県

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F　☎043-424-6070

1/9　17:00 ビノAB7杯 キカイオー 大会
1/14　19:00 GGXX #RELOAD トーナメント
◆参加費100円
1/15　17:00 FHD、FPD、マジドロ、デコゲー 大会
◆参加費100円
1/21　19:00 カオスブレイカー 大会

1/16　17:00 ソウルキャリバーⅡ トーナメント
1/22　16:00 SFⅢ 3rd トーナメント
1/23　終日 DDR 定額フリーイベント 魔人昇天まで3ヶ月
◆定額でDDRのフリーイベントに参加できます
1/29　16:00 本気?　ジョジョ未来への遺産トーナメント
1/30　13:00 ポップンミュージック12 大会
◆女性プレイヤー参加費無料
※大会詳細は店内POP参照

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21　☎028-636-3100

1/16　14:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆参加費500円
1/23　14:00 いろはにぽぷそ ポップンミュージック12 大会
◆男女別、バトルモード、おじゃまなし、参加費200円
※大会の詳細は店舗まで

群馬県

★セガワールド伊勢崎
伊勢崎市大正寺町115-1　☎0270-32-9775

1/16　15:00 伊勢崎ぱとるろわいやる
◆ZガンダムDX、GGXX#、ほか大会開催!!
※大会の詳細は店舗まで

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://ec/uuhp/com/~smaki/

1/8　22:00 第9回 VF4 FT 大会
◆参加費無料
1/15　20:00 第4回 鉄拳5 大会
◆参加費無料
1/22　20:00 VF4 FT 闘劇エリア予選
◆使用キャラ固定、参加費1チーム300円
1/29　20:00 KOF 2002 大会
◆参加費無料

★スキッパーズ日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F　☎0294-21-0512

1/8　15:00 GGXX #RELOADトーナメント
1/9　15:00 人来るのか?　月華の剣士第二幕 大会
1/15　15:00 GGXX #RELOAD 3on3

location@arcadiamagazine.com

『アヴァロンの鍵 弐』イベント情報！

ここでは全国各地で同時刻同一内容で開かれる『アヴァロンの鍵 弐』・スターターデッキバトルの第6回目を紹介するぞ！

スターターデッキバトル6 supported by アヴァロンズゲート

開催日時 1月16日 13:00（予定）参加費 500円
開催店舗 セイタイトー長浜店 ほか、現在検討中
住所 福岡県福岡市中央区港1-2-6 長浜プラザ2F
電話番号 092-716-8588 担当:徳丸
HPアドレス http://avalonsgate.net/

イベント概要
■福岡のセイタイトー長浜店を軸として、アヴァロンズゲート上にて、全国のゲーセンの協力を得て運営する合同イベントです。
■全ゲーセン中の順位がわかる魔導競技会ポイントランキング開催！
■福岡では、恒例のビンゴ大会や当日告知のエキシビジョンマッチを予定。

※殺伐とした大会ではなく、「アヴァロンの鍵」の「魔導体育祭」みたいなノリでお祭り騒ぎを目的としたイベントです。福岡以外の開催地告知・大会ルール等は掲載HPアドレスからアヴァロンズゲート「弐」を随時参照ください。

1/22　20:00 SFⅢ 3rd 闘劇店舗予選
1/29　14:00 鉄拳5 闘劇店舗予選&エリア決勝
1/30　15:00 VF4 FT 闘劇店舗予選
※詳しくは店頭まで

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 フクキビル1F ☎075-502-5765
1/15　20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山の下32 京都SCビルAM棟2F ☎075-603-3220
1/16　15:00 第21回 WCCF 六地蔵CUP
◆参加費1人500円、受付は14:00より定員32名
1/23　15:00 第9回 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費100円、受付は14:00より定員32名

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
1/4　20:00 鉄拳5 大会
1/11　20:00 Zガンダム DX 大会
1/18　20:00 VF4 FT 大会
1/22　20:00 VF4 FT 闘劇店舗予選
1/25　20:00 GGXX #RELOAD 大会
1/29　20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
毎週水曜　17:00 ドラゴンクロニクル(昼の部)
毎週水曜　21:00 ドラゴンクロニクル(夜の部)
※詳しくは店頭まで

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
1/9　17:00 アヴァロンの鍵 大会
1/10　17:00 鉄拳5 大会
1/15　20:00 VF4 FT 闘劇店舗予選
1/16　15:00 ゾイドインフィニティ 大会
1/23　17:00 アヴァロンの鍵 大会
1/30　20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
毎週土曜　21:00 WCCF 大会(ウルフ杯)
※そのほかイベントについては店頭で告知しておりますのでぜひご来店ください!!

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
1/3　15:00 Zガンダム DX 2on2
1/9　19:00 鉄拳5 大会
1/15　17:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
1/23　19:00 鉄拳5 大会
毎週金曜　24:00 Zガンダム DX 大会
毎週土曜　25:00 VF4 FT 大会
毎週水、土　26:00 WCCF 大会
※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

1/15　21:00 KOF NEOWAVE 大会
◆闘劇ルール
1/22　20:00 KOF'98 大会
1/29　21:00 KOF 2002 大会
※表記のない大会はキャラ変更あり

三重県

★セガワールド生桑
四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎0593-32-9988
1/15　19:00 SFⅢ 3rd 闘劇店舗予選
1/16　15:00 鉄拳5 闘劇店舗予選
※大会はすべて闘劇'05ルール。

滋賀県

★AMUSEMENT CUE 彦根店
彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073
http://www.am-cue.com/
1/9　17:00 第1回 鉄拳5 大会 彦根拳闘最強決定戦
◆定員32名
1/23　15:00 頭文字D3 秋名下り最速バトル!!
◆秋名下り・晴れ限定・使用車種制限無し
1/30　14:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選



京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
1/13　19:00 第65回 GGXX #RELOAD ランバト
1/15　19:00 VF4 FT 第37回 ランバト 3on3
1/16　15:00 ZERO3 第47回 ランバト 2on2
1/27　19:00 第66回 GGXX #RELOAD ランバト
※詳しくは店頭またはHP参照

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
1/15　20:00 Zガンダム DX 大会
1/16　13:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
1/3　15:00 Zガンダム DX 2on2
1/9　15:00 鉄拳5 大会
1/16　14:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
1/9、23　18:00 Zガンダム DX 2on2
◆定員32名
※すべて参加費無料

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
1/9　15:00 バーチャストライカー4 大会
◆参加費無料、カード必須、受付14:00から
1/14　20:30 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円、受付オープンから
1/21　20:30 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円、受付オープンから
1/23　13:00 バーチャストライカー4 大会
◆参加費無料、カード必須、受付14:00から
1/23　15:00 ポップンミュージック12 大会
◆参加費無料、受付14:00から
1/28　20:30 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
◆参加費100円、カード必須、受付オープンから



新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
1/9　20:00 VF4 FT 3on3 闘劇エリア予選
◆受付は当日19.00まで
1/23　18:00 KOF NEOWAVE 闘劇準備戦Vol.2
◆闘劇'05への直接的関係は無し

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
1/9　20:00 鉄拳5 大会
◆カード使用
1/15　15:00 GGXX #RELOAD レディース
◆女性限定大会
1/16　14:00 GGXX #REROAD 2on2

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
1/1　20:00 鉄拳5 大会
1/2　20:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
1/2　17:00 GGXX #RELOAD 大会
1/8　20:00 GGXX #RELOAD 2ON2
1/9　17:00 カプジャム 大会
1/10　20:00 餓狼MOW 大会
1/15　20:00 鉄拳5 大会
1/16　17:00 リアルバウト餓狼伝説2 2on2
1/22　20:00 GGXX #RELOAD ランバト
1/23　17:00 カプジャム 2on2
1/29　20:00 GGXX #RELOAD 2ON2
1/30　17:00 カプジャム 大会
毎週金曜　20:00 KOF NEOWAVE 大会
毎週水曜　19:00 KOF NEOWAVE フリープレイ

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
1/2　20:00 新春 KOF 2002 トーナメント
1/8　21:00 月華の剣士 第二幕
1/10　20:00 SFⅢ 3rd 2on2
◆闘劇ルール

1/23　15:00 Zガンダム DX 2on2
◆地上面のみ、コスト375機体はチームに1機
1/30　15:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
※大会はすべて参加費無料、詳細はHP参照

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/index.html
1/9　HP参照 SFⅢ 3rd 第4回 クーペレーションカップ
◆5on5、エントリーは1月3日まで詳細はHPで
1/15　19:00 SFⅢ 3rd ランバト
1/23　17:00 VF4 FT VFRポイントランキング
1/29　19:00 SFⅢ 3rd ランバト
毎月、火、水　終日 闘劇記念 SFⅢ 3rd 50円2プレイ
※詳細は店舗まで

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
http://www.geocities.jp/carol_game/
1/7　19:00 第2回 Zガンダム DX 大会
1/8　19:00 第2回 鉄拳5 大会
1/9　19:00 第16回 GGXX #RELOAD 大会
1/10　19:00 第6回 SFⅢ 3rd 大会
1/14　19:00 第6回 カプジャム 大会
1/15　19:00 第11回 KOF NEOWAVE 大会
1/16　20:00 第13回 VF4 FT 2on2
1/21　19:00 第3回 Zガンダム DX 大会
1/22　19:00 第3回 鉄拳5 大会
1/23　19:00 第17回 GGXX #RELOAD 大会
1/28　19:00 第7回 カプジャム 大会
1/29　19:00 第12回 KOF NEOWAVE 大会
1/30　20:00 第14回 VF4 FT 大会
※試合はトーナメント制、人数により変更あり

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022
1/10　17:00 ZガンダムDX 大会
◆参加費100円
1/15　15:00 GGXX #RELOAD 闘劇店舗予選
◆参加費1チーム300円
1/22　20:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加費100円

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/
1/16　13:00 GGXX #RELOAD 第二十次聖騎士団員選考 大会
◆参加者は12:30までに集合
1/23　15:00 ZガンダムDX 2on2 第四回駅前センター杯
◆コストは600未満、使用ステージはグリーンノアのみ
※すべて参加費無料

★TRF 中野ブロードウェイ
中野区中野5丁目52-15 中野ブロードウェイ4F 412-2 ☎0766-24-3555
http//www.trftrf.com/
12/29　17:00 ランブル レディース大会
毎週月曜　19:00 MVS対戦台フリープレイ
◆タイトルは時期によって変更
毎週火曜　19:00 ランブル 対戦台フリープレイ
毎週水曜　19:00 GGXX #RELOAD対戦台フリープレイ
毎週木曜　19:00 KOF NEOWAVE、カプジャム対戦台フリープレイ
毎週金曜　19:00 KOF NEOWAVE、カプジャム対戦台フリープレイ
隔週土曜　19:00 GGXX #RELOAD まったり大会
◆毎月第一、三土曜開催、受付は15分前まで
隔週土曜　19:00 ランブル ランバト
◆毎月第二、第四、土曜開催、受付は15分前まで
隔週日曜　19:00 カプジャム 大会
◆毎月第一、第三、日曜開催、受付は15分前まで
隔週日曜　19:00 KOF NEOWAVE 大会
◆毎月第二、第四日曜開催、受付は15分前まで
毎週、土、日　14:00 メイドさんワンドリンクサービス
◆19:00まで、ゲームをプレイしたお客さま対象
※フリープレイは参加費300円、女性は200円

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333

1/8　20:00 MJ2 大会
1/16　17:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
1/22　20:00 MJ2 大会
1/30　20:00 KOF NEOWAVE 闘劇店舗予選
毎週土曜　20:00 アヴァロンの鍵 大会
毎週日曜　18:00 クイズマジックアカデミー2 大会



九州・沖縄

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahogo.com/index.html

1/3　15:00 KOF 中国・九州交流 大会 第2幕!!
◆KOF'98、2002、個人戦、団体戦
1/8　20:00 VFR　VF4FT 3on3
1/9　19:00 鉄拳5 大会
1/15　未定 GGXX #REROAD 前夜祭イベント
1/16　未定 GGXX #REROAD 闘劇予選&エリア決勝
1/22　19:00 SCN ソウルキャリバーⅡ 大会
1/29　19:00 鉄拳5 大会
※すべて参加費100円、日曜に突発的にゲーム大会があるかも!? 詳細は店頭またはHPでご確認ください。

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F　☎092-724-5971

1/8　16:00 第11回 GGXX #RELOAD 大会
1/15　16:00 第4回 VO4 ランバト
1/22　16:00 第2回 SFⅢ 3rd 2on2

★トンボハウス大橋店
福岡市南区大橋1-9-1　092-553-1081

1/23　16:00 GGXX #RELOAD 大会

長崎県

★楽市楽座佐世保店
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101

1/16　15:00 アヴァロンの鍵 第4回 魔導競技会
◆レア制限7枚、予選4グループから勝者決勝
1/23　19:00 楽市杯WCCF 大会
◆U-5形式、予選リーグ、決勝トーナメント

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/

1/2　19:00 赤い人初主催 GGXX #RELOAD 3on3
1/8　19:00 GGXX #RELOADランバト 2005事始
1/15　20:00 Zガンダム DX 2on2 ラストバトル
1/22　19:00 GGXX #RELOAD ランバト 3on3
1/23　14:00 ポップンミュージック 女の子大会 卒業式
1/23　13:00 5年の歴史総決算! 音ゲクロカングランドファイナル
◆音ゲーのクロスカントリー
上旬　未定 max can do主催 ポップン 大会
◆大会終了後ボーリング、銭湯
※詳細は店舗まで



中国・四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-22-5255

1/22　20:00 GGXX #RELOAD 闘劇店舗予選
※詳細は店舗まで

★ゲームスポットハロウィン
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

1/8　19:00 VF4 FT 大会
※詳細は店舗まで

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

1/8　20:00 VF4 FT VFRポイントランキング
1/9　15:00 サムライスピリッツ零SP 大会
1/10　15:00 鉄拳5 大会
1/15　15:00 カプジャム 大会(予定)
1/15　15:00 カプエス2 大会(予定)
1/16　15:00 KOF NEOWAVE 大会
1/23　16:00 GGXX #RELOAD 闘劇店舗予選
1/30　17:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選(予定)
※詳細は店舗まで

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-211　☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/

月例　14:00 アヴァロンの鍵 U-7大会
毎週土曜　17:30 対戦ゲーム各種 大会
毎土、日、祝日　9:00 追手門店 フリーイベント
◆チケット購入制、18:00まで

★ハイテクセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1、2F　☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/

1/16　15:00 ゾイドインフィニティ 大会
◆60秒設定
1/22　14:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
※大会はすべて参加費無料、毎月1の日はすべてアビオンDAY、詳細は店舗まで

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下404～407　☎078-271-0335

1/9　15:00 第8回 カプジャム 大会
1/16　15:00 サムライスピリッツ零SP 大会
1/23　15:00 VO4 サンクス公式 大会
毎週火曜　15:00 GGXX #RELOAD ランバト
毎週土曜　18:00 GGXX #RELOAD ランバト

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

1/8　20:00 GGXX #RELOAD 大会
1/8　23:00 VF4 FT 大会
1/16　14:00 ビートマニアⅡ DX 大会
1/22　20:00 GGXX #RELOAD 大会
1/22　23:00 VF4 FT 大会
1/30　20:00 GGXX #RELOAD 闘劇店舗予選

★アミューズメント デプト
奈良市角振新屋町1-1　☎0742-26-7789

1/22　15:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選
1/23　14:00 Zガンダム DX 大会

★AMUSEMENT CUE 奈良店
奈良市三条町478-1　☎0742-25-5115

1/8　19:00 第1回 鉄拳5 大会 奈良拳闘最強決定戦
1/9　18:00 第1回 GGXX #RELOAD トーナメント
1/22　16:00 第1回 Zガンダム DX 2on2
1/29　17:00 第1回 VF4FT AMUSEMENT CUE CUP 3on3
◆同キャラ可



近畿

大阪府

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3　☎06-6785-0009

1/16　15:00 KOF NEOWAVE 闘劇店舗予選

★ゲームスペースベガス
大阪市北区天神橋　☎06-6351-2889

1/22　15:00 鉄拳5 闘劇店舗予選
1/22　20:00 VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2　☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/

1/8　18:00 第41回 GGXX #RELOAD 大会
1/9　18:00 第6回 ゾイドインフィニティ 大会
1/15　18:00 第3回 鉄拳5 大会
1/16　18:00 第1回 拳獣 大会
1/22　18:00 第42回 GGXX #RELOAD 大会
1/23　18:00 第6回 Zガンダム DX 大会
1/29　18:00 第4回 鉄拳5 大会
1/30　18:00 第2回 拳獣 大会
※詳細は店舗またはHP参照

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

1/8　14:00 GGXX #RELOAD 闘劇'05エリア予選
◆参加費1チーム300円、受付13:30まで
1/9　17:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費1チーム100円
1/16　17:00 KOF NEOWAVE 大会
◆参加費無料
1/23　17:00 カプジャム 2on2
◆参加費無料
1/29　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費無料
1/30　17:00 MJ2 大会
◆参加資格五段以上、300円
毎日曜、祝日　終日 MJ2 フリープレイ
◆参加費2時間　600円、参加資格五段以上
※17:00からの大会は30分前までに受付

店員がメイド、しかもドリンクサービスをしてくれる『TRF』とは!?

(新開拓! メイドゲーセン!)

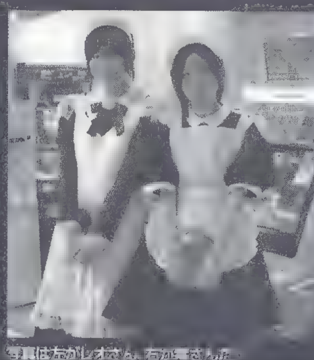
東京都中野にある店員さんがメイド姿でサービスをしてくれる『TRF』を紹介するぞ!
同店では対戦ゲームに力を入れており、フリープレイイベントや大会も各種開催中だ!

TRF 中野ブロードウェイ
住所:中野区中野5丁目52-15 中野ブロードウェイ4F 412-2
電話番号:03-3389-7166
HPアドレス:http://www.trftrf.com/

土、日限定! メイドさん・ワンドリンク・サービスデー
土曜か、日曜の14:00～19:00に、ゲームをプレイしてくれたお客さまに、当店メイドがココアをサービス!
※ゲームをして頂いたお客さまは写真撮影もOKです。デジカメ、携帯、デジタルビデオでの動画撮影はご遠慮願います。ドリンクが無くなり次第サービスを終了とさせて頂きます。ココアが苦手なお客さまには謎のドリンクをご用意してあります(冷やしあめ・メッコール・青汁・その他)。

毎日日替わりフリープレイ演祭り!!
曜日　ゲームタイトル
月曜日　MVS対戦台
火曜日　ザ・ランブルフィッシュ×2台
水曜日　GGXX #RELOAD×2
木曜日　KOF NEOWAVE+ CAPCOM FIGHTING Jam
金曜日　KOF NEOWAVE+ CAPCOM FIGHTING Jam
※開催時間は19:00から閉店(23:00)まで
参加費はすべて300円(女性は200円)です。

ほか、毎週土、日にランバトや大会を開催中!
詳細はHPにてご確認ください。


写真は左がレオさん、右が[illegible]さんだ

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所 & 日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル(株)エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

闘劇でのライバルをチェック！

今月の猛者紹介は11月14日に「キャロル瑞江店」で行なわれた『VF4 FT』の2on2大会を紹介だ！ 同店では積極的に対戦イベントを行なっておりHP上でも大きく扱っているぞ！ 今後もこうしたイベントを取り上げるので結果をどしどし送ってくれ！

猛者探索委員会切り込み隊長a-ruッッッ!!

●東北

■アクライム/パインズ (宮城)

◇カプジャム Jam FEAST 11/3·11名
優勝:サムライ(ムクロ·ハウザー)
2位 山中 3位 J

◇第6回 ヴァンパイアセイヴァー 大会 11/21·12名
優勝:始末屋(ジェダ)
2位 リカオニー 3位 大内

◇頭文字D3 D-nationROUND05 正丸 11/28·12名
優勝:とりからョ(ALTEZZA)
2位 リョースケ 3位 セガロッチ

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇BMⅡ DX RED 大会 11/6·12名
優勝:DAI
2位 JUN1 3位 遠藤代理

◇第5回 VF4 FT 大会 11/13·16名
優勝者:萌彩(ウルフ)
2位 森ボン 3位 米次郎

◇宇宙最速 鉄拳5 大会 11/20·16名
優勝者:J (リー)
2位 縄和尚 3位 鷹の団

◇第6回 VF4 FT 大会 11/27·16名
優勝:知りすぎたよう子／ビックボイン(ジェフリー)、御意見無用(レイ·フェイ)
2位 多賀ジョイズ

■スキッパーズ日立店(茨城)

◇音ゲーチームトライアスロン10/24·24名
優勝:スキッパーズ日立店(jpN、ゆすみ、FUNK、MK-HIRO)

◇GGXX# 3on3 10/30·18名
優勝:オレニフラナイデクダサイ／克月(イノ)シュウ(エディ)おじゃまる(ブリジット)

◇GGXX# 大会 11/6·16名
優勝:ナガレ(ザッパ)
2位 かみ

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX# 3on3 11/21·24名
優勝:勝てばいいんDEATH／ポン様(ファウスト)、ちゃわんむし(スレイヤー)、H (ザッパ)
2位 人参いらないよ 3位 247君は受験生

■メッセ102 四街道店(千葉)

◇GGXX# ランダム2on2 11/5·22名
優勝:カプコンファイティングジャム／ウメ兄(ザッパ)、モリ(ジャム)
2位 からす&shadow 3位 バカな?!

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 11/6·12名
優勝:T2ya (ザベル)
2位 フライング 3位 ぼちっとニャー

◇SFⅢ 3rd 大会 11/12·23名
優勝:ピノAB7 (ネクロ)
2位 アロハ 3位 シュウ

◇GGXX# 大会 11/19·24名
優勝:りょーた(ミリア)
2位 shadow 3位 アロハ

◇サム零SP 大会 11/20·12名
優勝:ジオッサ(シャルロット)
2位 遠近 3位 Tack

◇ジョジョの奇妙な冒険 大会 11/26·18名
優勝:しゅん(ホルホース)
2位 Rさん 3位 スーパーウルトラ夜用ミドラー

◇KOF NEOWAVE 大会 11/27·10名
優勝:ばしろ(チョイ、アンディ、ギース、キング、紫舟)
2位 偽バチ 3位 シンジ

■チャリオット五井店(千葉)

◇GGXX# GGR 11/20·20名
優勝:麦(スレイヤー)
2位 ハックルベリー 3位 Shadow

◇WCCF ロベルト·バッジオ引退記念特別大会 11/21·10名
優勝:FC-7
2位 フィルモア

◇ドラゴンクロニクル 小中学生ランダムペアマッチ 11/23·24名
優勝:サイクロン、リューク
2位 ゴールドドラゴン、アルテマソード

◇VO4 タッグバトル 11/27·16名
優勝:ネタ機体×2 ／ Box-Jane、マイザーγ
2位 ポリバケツ

◇GGXX# 3ON3 11/28·75名
優勝:kaqn親衛隊／北辰(エディ)、ぶっぱ(カイ)、シュウト(アクセル)
2位 地獄満足 3位 コンボは友達

◇GGXX# GGR 12/4·16名
優勝:Shadow (エディ)
2位 レキ 3位 ケイタ

◇WCCF U-15 中学生大会 12/5·10名
優勝:サファイア@ラツィオ
2位 ストラテジー

■ゲーム ニュートン(東京)

◇VF4 FT VFR 11/14·24名
優勝:しべりんファンクラブ／千人切り(カゲ)、ミチオ(ラウ)、霧雨(サラ)

◇ストⅢ 3rd ランバト 11/20·24名
優勝:K.O (まこと)
2位 RX 3位 ロシヒカリ

■キャロル 瑞江店(東京)

◇第7回 KOF NEOWAVE 大会 11/6·20名
優勝:ユウヤ(チョイ、紅丸、アンディ)

◇第12回 GGXX# 大会 11/7·14名
優勝:ジャガ(ザッパ)

◇第2回 カプジャム 大会 11/13·21名
優勝:taka (ムクロ·かりん)

◇第9回 VF4 FT 2on2 11/14· 32名
優勝:おもらし、中山ビートマニア(ジャッキー、アキラ)

◇第8回 KOF NEOWAVE 大会 11/20·19名
優勝:DON (チョイ、ギース、社)

◇第13回 GGXX# 大会 11/21·18名
優勝:凡人(スレイヤー)

■大久保アルファーステーション(東京)

◇第4回 KOF NEOWAVE大会 11/7·12名
優勝:大御所(ラルフ、ジョン、裏社)
2位 カズヤ 3位 オズ

◇GGXX# ランバト 11/10·32名
優勝:もりっつ(紗夢)
2位 KON 3位 102

◇GGXX# 月例トーナメント 11/14·22名
優勝:エン(スレイヤー)
2位 マシュ子 3位 タコス

◇GGXX# ランバト 11/24·32名
優勝:mike (紗夢)
2位 黄ふぁ 3位 エン

◇第2回 カプジャム 大会 11/28·16名
優勝:失敗作(ハウザー、かりん)
2位 シナティック1128 3位 まご

■ムトス·イースト(神奈川)

◇VF4 FT 3on3 11/7·24名
優勝:やらにゃーイカン5 ／ジン(カゲ)、でらあきら(アキラ)、くるみちゃん(ラウ)
2位 大和コンピューターランド

◇VF4 FT 3on3 11/19·36名
優勝:うしろ指さされ組☆／ヒデオ(ウルフ)、ユキノ(アオイ)、IS111 (ウルフ)
2位 ジーハーさん御願いします。

◇GGXX# 2on2 11/21·16名
優勝:バリカン／キヨ(テスタメント)、柳生(ミリア)
2位 ぽんぱんあいん

■ゲームファンタジア茅ヶ崎(神奈川)

◇GGXX# 大会 11/14·15名
優勝:殿下(エディ)
2位 VIS (ビス)

◇Zガンダム DX 2on2 11/28·32名
優勝:エベと仲間達(シャアゲル、アッシマー)
2位 イジめ相談室

●中部

■ゲームセンターテクノポリス(新潟)

◇第3回 Zガンダム DX 2on2 11/26·10名
優勝:OBT
2位 LOVE&PEACE

■エリナ(新潟)

◇第5回 頭文字D3 エリナ杯 11/6·40名
優勝:まっち (R32)
2位 タカハシ 3位 N県からの視客

■アミューズメント アズプレス(富山)

◇GGXX# 地方対抗戦予選 11/7·30名
優勝:A☆SA☆KI ／五代目(紗夢)、ミドル狼(テスタメント)、MOS (ディズィー)
2位 ジャネラルですね 3位 チームアワビッ子、弱キャラ三兄弟

◇GGXX# ランバト 11/13·10名
優勝:ザ·ゼガール(ロボカイ)
2位 ヘリソン 3位 ヨッシー、フク

◇リアルバウト餓狼伝説2 11/14·12名
優勝:プーロ(望月双角)
2位 NEO 3位 サンタナ、JUMP海王

◇GGXX# ランバト 11/27·10名
優勝:SHIN (ジョニー)
2位 えんしょふ 3位 五代目、でぶくん

◇GGXX# 2on2 11/20·14名
優勝:チーム太郎丸／ A (アンジ)、でぶくん(ファウスト)
2位 名無しのだまもさん

■アミューズランドガディス(富山)

◇カプジャム 大会 11/3·10名
優勝:タテ(リュウ、ベガ)
2位 へにゅう

◇KOF 2002 大会 11/6·10名
1RD 優勝:ダブル 2位 へにゅう
2RD 優勝:イノケン 2位 まつだ

◇KOF'98 大会 11/10·10名
優勝:AKD
2位 紅月

◇SFⅢ 3rd 真ブロッキングバトル1RD 11/13·10名
優勝:ベガヲ(まこと)
2位 クライング 3位 磯谷、永谷炎

◇SFⅢ 3rd 真ブロッキングバトル2RD 11/13·12名
優勝:えんしょふ(ネクロ)
2位 ひろひと 3位 ベガヲ、永谷炎

◇SFⅢ 3rd 真ブロッキングバトル2on2 11/13·12名
優勝:ひろひと、ジョージチーム
2位 クライング、永谷炎

◇KOF 2002 大会 11/20·15名
優勝:望月(ロバート、大門、山崎)
2位 ハタ 3位 カイバン、へにゅう

◇月華の剣士 大会 11/23·10名
優勝:紅月(御名方守矢)
2位 あーる 3位 AKD、永谷炎

◇餓狼MOW 大会 11/23·10名
優勝:永谷炎(ほたる)
2位 NAO 3位 紅月、へにゅう

◇KOF'98 大会 11/27·10名
優勝:神代
2位 千々石 3位 澤村、蒲田

◇KOF'98 大会 11/27·10名
優勝:あーる
2位 神代

●近畿

■ネオアミューズメントスペースa-cho (京都)

◇GGXX# 中四国交流戦 京都予選 11/3·65名
優勝:天才クイズ2問目で脱落 剣角(カイ)、こと(梅喧)、kubo (スレイヤー)
2位 めえむパンチ

◇クイズマジックアカデミー 第5回a-choランバト 11/6·32名
優勝:カチュア
2位 MOE2 3位 シャンテ

◇GGXX# 第61回関西ランバト 11/11·96名
優勝:蠅(スレイヤー)
2位 ルッキィ 3位 P.C

◇KOF'98 大会 11/13·21名
優勝:キッコー
2位 あきひさ 3位 ジャア

◇SFⅢ 3rd 3on3 11/14·60名
優勝:ツムーン帝国／ヒロちゃん(オロ)、RED (イブキ)、ツムーン(レオナ)
2位 サイン コサイン タイラント

◇VF4 FT 第35回a-choランバト 3on3 11/20·30名
優勝:シンドバットアドベンチャーはたにざきともりでどうですか?／ D (ジャッキー)草薙(ジェフリー)椿(アキラ)
2位 いちろうた一家

◇カプジャム 変則2on2 11/21·36名
優勝:ナカニシ(ガイル、デミトリ)、ハイタニ(デミトリ、かりん)
2位 月刊ペット大好き

◇GGXX# 第62回 関西ランバト 11/25·98名
優勝:P.C (ソル)
2位 MDR 3位 カツミ

◇ZERO3 全国大会 UZ4 a-cho予選11/28·20名
優勝:くま(リュウ)

◇ZERO3 第46回 関西ランバト3on3 11/28·38名
優勝:彼、開幕波動撃つから／アサバ(ソドム)ネコノヒ(サガット)円町(ダルシム)
2位 ちかちゃんプロデュース

■セガワールド六地蔵(京都)

◇第5回 アヴァロンの鍵 魔導競技会 11/14·13名
優勝:LiLith
2位 ローザ 3位 おとこみち

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇第4回 ゾイドインフィニティ 大会 11/7 · 24名
優勝:ミエノコウ(アイアンコングPK)
2位 ZAFT 3位 KING

◇第37回 GGXX# 大会 11/13 ·16名
優勝:けだこ(メイ)
2位 佐々木 3位 TOMOI

◇第38回 GGXX# 大会 11/27 ·16名
優勝 :アツシ(梅喧)
2位 佐々木 3位 ゆ〜らい

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇GGXX# 大会 11/14·17名
優勝:俺はもう駄目だ(テスタメント)
2位 けだこ 3位 佐々木

◇MJ2 大会 11/28·16名
優勝:フェル
2位 くさか 3位 XYZ

■ハイテクセガアビオン(大阪)

◇カプジャム 2on2 11/7·14名
優勝:C-TYPE (ハウザー、ヌール)
2位 前川

◇GGXX# 大会 11/21·20名
優勝:かず(紗夢)
2位 真田 3位 ジロー

■三宮サンクス(兵庫)

◇GGXX# ランバト(土) 11/6·29名
優勝:ルキ(スレイヤー)
2位 カリスマ 3位 あっつん

◇カプジャム 大会 11/6·17名
優勝:尚(デミトリ、イングリッド)
2位 KI 3位 すぅ

◇サム零SP 陣兵番付(十一) 11/7·29名
優勝:文具売場(幻十郎)
2位 ヒライ 3位 どれみふぁでぐち

◇GGXX# ランバト(土) 11/13·31名
優勝:カリスマ(ファウスト)
2位 京 3位 アツミ

◇GGXX# ランバト(土) 11/20·28名
優勝:カリスマ(ファウスト)
2位 ルキ 3位 空

◇サム零SP 陣兵番付(十二) 11/21·21名
優勝:テルカズ(閑丸)
2位 伊吹シン

◇Zガンダム DX 第七次三宮最強 11/21·20名
優勝:ゴ長&オーツカ
2位 アテナ·ヤンワリ

◇GGXX# ランバト(火) 11/23·33名
優勝:かず(紗夢)
2位 ルキ 3位 エロ男爵

◇ゾイドインフィニティ 大会 11/23·22名
優勝:MADLAX(ロードゲイル)
2位 ベガ 3位 シュバルツ

◇GGXX# ランバト(土) 11/27·24名
優勝:アツミ(ソル)
2位 おギュ 3位 鴉

◇Zガンダム DX もふもふ杯 11/27·68名
優勝:ペット+αチーム(ルル·イヌ·クロネコ·タカセ)
2位 大工·アテナ·マ·ビ 3位 ユーバー·アハハ·青いすいせー·ダイセキ

■キャノンショット(奈良)

◇GGXX# 大会 11/13·18名
優勝:キブソン(アクセル)
2位 どぐら

◇VF4 FT 3on3 11/13·33名
優勝:草地、黒田、ブラックザンギ

◇GGXX# 大会 11/27·16名
優勝:ヌリラ(エディ)
2位 どぐら

◇VF4 FT 3on3 11/27·27名
優勝:てっぺい、幸地、玉ぶくろ

■ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山)

◇GGXX# ランバト 11/13·24名
優勝:生肉(ミリア)
2位 クロネコ

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 11/20·10名
優勝:たまねぎ(ミツルギ)
2位 きんさま

◇Zガンダム DX 4on4 11/20·36名
優勝:ユとフの北斗組／ユーバー (Z)、フハハ(メタス)、あばれん坊／ごっちん(百式)、たかせ(アッシマー)
2位 アヨ、新生ザコ

◇GGXX# 3on3 11/27·28名
優勝:お前らのお兄ちゃんは不死身だ!! マットロン(ファウスト)、ティーカウコーン(ソル)、ソーカウ(ヴェノム)
2位 winter fall

◇カプジャム 大会11/27·14名
優勝:MATTORON!! (ベガ、ジェダ)
2位 でました!

●中国·四国

■ゲームスポットハロウィン(島根)

◇金太郎 大富豪 大会 11/7·16名
優勝:シオン
2位 SRY 3位 植田厨房

■ファンタジスタ(岡山)

◇カプジャム 大会11/3·10名
優勝:キム遣い(ベガ、カリン)
2位 つぶ 3位 ほうる

◇B.M.N. VF4 FT キャラ別3on3 大会 11/6·86名
優勝:ジャッキーFチーム／ D(ジャッキー)、ふらいんぐ(ジャッキー)、いちろうた(ジャッキー)
2位 ヨドリバ、だっち、アキボー

◇餓狼MOW 大会 11/7·12名
優勝:たこ(牙刀)
2位 ×吉 3位 13号

◇GGXX# 大会 11/13·13名
優勝:DAI (闇慈)
2位 カプジャム勢 3位 腐乱拳

◇カプエス2 大会11/13·18名
優勝:ドラもん(Cサガット、春麗、山崎)
2位 チュウ 3位 ヘタレ

●九州·沖縄

■MAHODO (福岡)

◇カプジャム 大会 11/6·13名
優勝:バナナ·コーセイ(ガイル、アナカリス)
2位 メテオ 3位 アホ

◇VFR VF4FT 3on3 11/13·29名
優勝:クライシス／ TATTAKA (リオン)、長門アキラ(アキラ)、戦闘民族2:50 (パイ)
2位 クロネコ商事あまりもの 3位 こんにちはFC、HIRE

◇SFⅢ 3rd 大会 11/14·20名
優勝:裏巻き雲
2位 ミズシーを推し隊 3位 8RA

◇GGXX# 大会 11/20·24名
優勝:DS1 (ヴェノム)
2位 TAK 3位 ヘタレMAX

◇Zガンダム DX 大会 11/21·16名
優勝:チーム三リゴ／ハッチョリ、グレーブ
2位 いヌカブト 3位 ヤクタタズのブタッ、タミオ

◇KOF NEOWAVE 大会 11/27·15名
優勝:月に代わっておシゴキYO！
2位 柴岡勇樹 3位 K4444

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 12/4·13名
優勝:さねぽん(シャンファ)
2位 さくらのすけ 3位 キリク

■天神GIGO (福岡)

◇第10回 GGXX# 大会 11/13·20名
優勝:いいバット(ジョニー)

◇第3回 ハイパーストⅡ 大会 11/14·10名
優勝:みっちゃん(Xホーク、Xザンギエフ)

◇第1回 カプジャム 大会 11/20·12名
優勝:馨(ベガ、ユリアン)
2位 アミバ 3位 林

◇頭文字D3 福岡最速伝説予選 大会 11/21·16名
優勝:マサボー！
2位 ちょんまげインプ 3位 バグちゃん

◇第4回 ZガンダムDX 2on2 11/27·26名
優勝:ナナス(ネモ)、アヤッ (Zガンダム)
2位 レロ、カナリア 3位 タケ、キネ

■トンボハウス大橋店(福岡)

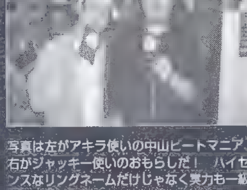
◇クイズマジックアカデミー 大会11/28·10名
優勝:ロキ
2位 たっくん 3位 ゆう

今月の猛者紹介！

今月は「キャロル瑞江店」で行なわれた『VF4 FT』の2on2大会をピックアップするぞ！

終始安定した闘いで貫禄を見せつけた、おもらし、中山ビートマニア組が危なげなく優勝した。

同店では大会の試合動画をインターネットで配信したり対戦ゲームのイベントには力を入れているので、ぜひ参加してみてくれ！



写真は左がアキラ使いの中山ビートマニア、右がジャッキー使いのおもらしだ！ ハイセンスなリングネームだけじゃなく実力も一級品だ。闘劇'05でも活躍を期待しているぞ！

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

ハイスコア
全国集計

11月21日
時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

翼神

HAWK
459京8128兆8723億8338万5520
ROM
GAME-college(愛知)

ROBIN
3232京1159兆0008億8718万6380
REF
個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)

タッグプレイ
686京2591兆6686億5203万7470
放浪来店記念with○生@おーやま
ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉)

ギガの歴史が再び動き出す!

勲章を回収して得点倍率を上げていく上で、最も重要なのが敵弾をリフレクトフォースで弾き返すこと。ちょっとした反射角度の違いで勲章の出現数が変わったり、回収数に差が付いたりするのはこれまでのシリーズと同様だ。また、敵破壊ボーナスが追加されたことにより、さらにパターン作りの方針が見えにくくなった感がある。

今回ほかを圧倒した「REF」氏の点数効率を紹介すると、1面クリア時65京、2面240京、3面550京、4面1500京、5面2900京、6面3232京となっている。またこのプレイでは5面で1ミスしたそうで、まだ特につながったわけではないとのこと。

今回は〈京〉までのスコアだが、次回は本作の最大桁、〈垓〉での申請があるかどうか気になるところ。



カプコンファイティングジャム

2,709,600
委員長マジック炸裂!! 小牧愛佳♡
個人申請 セイタイトーマッハ(岩手)

ひたすらプリーズヘルプミー

ヒットした技の攻撃力が得点として加算される本作。そのほかにもタイムボーナス、バイタリティボーナス、コンプリートボーナスなど、さまざまな得点要素が用意されている。今回のスコアは、フェリシアのプリーズヘルプミーをできるだけ多く当てていくのが稼ぎの基本になっているようだ。

最初からパーフェクトは無視し、敵の技をガードしてそのスキにプリーズヘルプミーを当てていく方針なのでプレイは安定せず、「20回やって1、2回ラスボスにいければいいほう」とのこと。また、神豪鬼はフェリシアで稼ぎつつパーフェクトを取るのは不可能に近いので、乱入させていない。

バーチャコップ3 New Ver.

831,585,400

JIN

個人申請 amuplats天神(福岡)

赤弾落とし＋α

赤弾をできるだけ多く撃ち落とし、倍率を上げていくのが最も大きなポイントになる本作。

ただし、赤弾稼ぎだけでは7億点ほどが限界。それ以上は赤弾と3ポイント、ジャスティスショットの組み合わせなど、敵の動きを検証した上でのパターン作りが必要になってくる。

得点効率は、1面終了時6600万点(盾兵2回終了時に弾倍率255倍)、2面終了時3億5700万点(銀行トラック直前にレベル16倍)、3面終了時8億1000万点だったそうだ。ただし、4面でゲージが足りず少し点を落としているとのことなので、更新の余地はまだ残っているようだ。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベル

一気に伸ばして30億点突破

ノーマル版、ブラックレーベル共に多くの話題が提供された大往生。その中でも最後の大台突破が今回のスコアになる。

得点効率は1周クリア時9.55億点。2周ALL時、残4、残ボム1。となっている。その上、対緋蜂戦でのヒット数が8000を超えて「十分満足のプレイができた」そうだ。

失敗した部分に関しては1周目3面後半でコンボ切れで3000万点落ち、2周目はハイパーゲージの調整ミスで少し落ちと、多少のミスがあったとのこと。

また、ノーマル版とは点数システムが異なるとはいえ、本作のコンボパターンは30億点を超えた現在も進化を続けている。各面でのコンボ点の底上げが、どれだけの更新につながるかは、【タイプB】に限らず今なお未知数である。今後の更新がいつ、そしてどれだけ伸びるか楽しみなところだ。

タイプB

3,097,782,550

POPYの皆様に感謝！ ΘEA-Aωξ

個人申請 AmusementStage POPY(新潟)

戦国エース

天外

1,974,200

戦国人

ゲームセンタードリーム&ダウンタウン合同集計(宮城)

ガンバード

バルナス

2,327,000

J.G.K-ALL㊓

個人申請 GAME IN COO(兵庫)

恐るべき執念、争いに終わり無し？

「このタイトルだけは譲れない！」そんな声さえ聞こえてきそうな、今回の2タイトルの更新。どちらもほかの人間により最終スコアを塗り替えられ、動向が注目されていたプレイヤーだ。

特に『戦国エース』【天外】の「戦国人」氏は、最速といっていい早さで抜き返している。

また、『ガンバード』は既にスコアが伸びる面構成がほぼ確立されている。そのため、6面開幕にランダムで出現するボム(1万点)の存在が最終スコアのカギになりそうだ。

まだまだ、抜きつ抜かれつの争いが続きそうなこの両タイトル。最終スコアに賭ける執念は恐ろしい限りだ。

式神の城II

金 大正

6,891,249,320

T.Y

個人申請 GAME FANTASIO(愛知)

2-2ボス第三形態稼ぎが実用化

以前に比べて大きく変わっているのが2-2ボス稼ぎ。

【金 大正】による2-2ボスでの盾稼ぎは、これまで第一形態で稼いでいたのだが、それを第三形態で稼ぐようになっている。これが1億点以上の点数効率アップの理由だ。小夜は、早くから第三形態で稼いでいたが、金の弐式では式神攻撃の扱いが難しく、全く安定しないため、これまで実現されていなかったのだ。ここにきて実現した稼ぎで、最高得点キャラも狙えるか？

ハイスコア全国集計

2004年11月21日 締め切り分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バーチャファイター4 ファイナルチューンド	ノーマルモード	2'29"20	SAI	個人申請 モンテカルロ深谷店(埼玉)
このeタコ	とことん	823,300	パズループおじちゃん	個人申請 プラボ浦上店(長崎)
	普通	808,200		
ザ・ランブルフィッシュ	オービル	465,340	これで終わりじゃー	GAME'S MILK(京都)
	カヤ	646,640	マッキ上等兵	えの木(高知)
	ヒカリ	1,378,980	プチてんし	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)
ポチッとにゃ～	ひとりでポチにゃ～	4,590,650	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
アウトラン2	B:Metropolis	4'15"371	PPR-KTL-IZK	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
ぷよぷよフィーバー	はらはら	1,579,249	APM	個人申請 池袋GIGO(東京)
タイムクライシス3	2人同時プレイ	4,805,180	M.T-ミキト@Gun-Powers1軍	個人申請 アミューズメントガイナ(和歌山)
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	いろは坂 逆走	3'05"391	9・6	イミグランデ 相模原店(神奈川)
	碓氷 左回り	2'46"155	9・6@第4回の全国は?	
	赤城 下り	2'21"099	たくら	ゲームランド おにごっこ(三重)
あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	402,893,250	UMC(ふなっこのおまめさん)	トライアミューズメントタワー(東京)
TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS	ダブルス	3'22"76	Clover-TAC&春	デイトナⅢ(埼玉)
ケツイ～絆地獄たち～	裏2周目タイプA	468,066,126	SY○様パチスロで生計@㊅㊈	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
頭文字D Arcade Stage	妙義 左回り	2'49"318	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
スタートリゴン		807,270	みな様 大晦日きてね SKM-地上絵㊎	個人申請 プレイハード50津店(三重)
太鼓の達人6		2,754,200	ぷりん@巫女さんは世界を救う	個人申請 アニメイト藤沢店(神奈川)
太鼓の達人5		2,718,000	狼部会計turbo	個人申請 歌のステージ19半田店(愛知)
ボーダーダウン	6C	365,594,530	HEI	個人申請 NOVAステーション(愛知)
餓狼 マーク オブ ザ ウルブス	キム・ジェイフン	3,591,000	姫百合 瑠璃	ハイテクセガ盛岡(岩手)
	キム・ドンファン	3,855,500	姫百合 珊瑚	
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,126,500	CYS-SAK@ナイスボマー認定!	個人申請 ジャングルクラブ堅田店(滋賀)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	シングル・エゥーゴ	57,546	オカーン ミィ	個人申請 AmusementStage POPY(新潟)
	シングル・ティターンズ	45,944	ヒビキQ2天草	ゲームBOX.Q2(愛知)
	チーム・エゥーゴ	73,825	ママレロン少尉 オカーン ミィ	個人申請 AmusementStage POPY(新潟)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	C1 外回り	2'51"174	Joker	イミグランデ 相模原店(神奈川)
	新環状 左回り	3'32"243		
トライジール		4,786,290	TEN	GAME'S MILK(京都)
新・三国戦紀 七星転生	関羽	3,484,900	AXIOM-DEN	GAME's WiLL(京都)
	呂布	3,194,800		
テトリス KIWAMEMICHI	テトリス	9,998,690	「テト鬼」コーリャン	トライアミューズメントタワー(東京)
	ラインブレイク	10,358,446		
	レベルスター	9,600,540		
カオスフィールド	ジン	140,432,970	耀仔(M&R)ミハウ&ルティアニミール	個人申請 ハイテクランド日栄堂(兵庫)
	ハル	244,308,250	いの	個人申請 アーバンスクエア駅南店(茨城)

講評

今回は**機動戦士Zガンダムエゥーゴ VS. ティターンズ DX**から。エゥーゴ側のスコアが突出しているのはEXステージが出現していたためです。また、これまでのシリーズではガンダム×2や、Zガンダム×2などの組み合わせが標準だったチームですが、今回のトップはなんとZガンダムと陸戦型ジムになっています。

カオスフィールドはトッププレイヤーの顔ぶれはそのままに、順調にスコアを伸ばしてきています。【ジン】は3-1の1UPを無視しヒット数を稼いでいます。また、【ハル】の方は4-3、5-1、5-2のパターンを変え、できるだけ5-1、5-2のコンボ数を増やすプレイ方針とのこと。

ザ・ランブルフィッシュはこれまでいい位置に着けながら、あと少しのところで涙を飲んでいた、GAMES' MILKのプレイヤー、そして九州勢の「プチてんし」氏が台頭してきました。

太鼓の達人6はドンだフルコースで「スクロール・ミカ」↓「KAGEKIYO 源平討魔伝メドレー」を選択したスコアで、2曲通して〈可〉が8個ほどで後は全部〈良〉という内容。連打パートで大きな差が付くのはシリーズ共通です。それにしてもアニメイトからの個人申請は間違い無くスコア集計上初の出来事で強いインパクトがありました……。

ドラゴンブレイズは、2-5でパターンが崩れてしまい、ボムを計3発も安全確保に使ってしまったそうです。約3万点落ちはあまりに痛い!

救急車 エマージェンシーコールアンビュランスは、各面である場所を通過すると加算されるスペシャルボーナスを全面獲得した上でのスコアです。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。



◆ 個人申請ハガキ記入例

式神の城	ふみこ・O・V	5,557,641,780	二番の男@ 錯苺とむしむしうにゅー♡	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストライカーズ1999	X-36	3,460,600	猫股・猫又 暴力ダメダメ手袋希望	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
スペースボンバー Ver.B		11,763,300	醜!!男塾 モラレスさん	個人申請 ルパン122(群馬)
救急車 エマージェンシーコールアンビュランス		40,023	JKP-RDX アホの岡田と宗男撃滅	個人申請 アミューズメント タイムズスクエアBb南草津店(滋賀)
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	117,063,450	SOF-WTN	デイトナⅢ(埼玉)
ライデンファイターズ	ジャッジスピア	56,508,290	DAB.S DVD出します。	デイトナⅢ(埼玉)
ストリートファイター ZERO2	ロレント	4,740,100	SSC-VAP (即死オリコン失敗×1)	デイトナⅢ(埼玉)
セクシーパロディウス	シューティングスター	6,985,200	ALZ-H・M	アババ天神橋店(大阪)
エスプレイド	美作 いろり	42,695,470	Clover-TAC	西千葉スターダスト(千葉)
ショックトルーパーズ2ndスカッド	エンジェル	27,373,700	理由はない！ 真剣にやったんだ！違～う！	えの木(高知)
オペレーションラグナロク	連無し	7,201,250	大宰府チョップ WSM-ちーまる	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
ストライカーズ1945Ⅱ	モスキート	3,207,300	GFA2-ISO (モスキート歴3週間)	デイトナⅢ(埼玉)
極上パロディウス	ミカエル	5,035,100	SPK㋔ 戸塚の関川君元気？	個人申請 ピットイン平塚店(神奈川)
スーパーストリートファイターⅡX	リュウ	4,079,000	オレンジ色(猫) RMN？-ISN-経(つね)	デイトナⅢ(埼玉)
	ケン	3,628,600	基地外早漏レゲーヲタク(猫) RMN？-経子[illegible]	
ストリートファイターⅡ'ターボ	リュウ	1,679,200	ALZ-マスクド(粗)	アババ天神橋店(大阪)
龍虎の拳2	キング	4,000,901	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21(東京)
マーベルランド	ノーマル 連無し	1,688,330	KSD-社長Ⓙ (ネタなし)	トライアミューズメントタワー(東京)
ナイトストライカー	Rゾーン	97,111,890	HOLiNO	個人申請 アミューズメント フォーラム モア(東京)
	Tゾーン	91,492,320		
クイズ&ドラゴンズ		4,447,100	せーいち	西条プラザゲームコーナー(広島)
ステッガー 1		7,191,500	ステッガー新時代 DBS	デイトナⅢ(埼玉)
ウォーオブエアロ		2,444,800	NMT8.2i	ゲームBOX.Q2(愛知)
アルゴスの戦士		12,609,720	次回更新できたら 引退だと思います NRX	グッデイ21(東京)

ストライカーズ1999は1周129.5万点、2-7道中でPアイテム1個逃し。2-8は2万落ちという内容。2-8の勲章2000取りの精度が上がれば、かなりのスコアが出そうです。

ここのところ盛り上がっていた**オペレーションラグナロク**の【連無し】は、またもや「ちーまる」氏が「やまも㋞」氏を押さえ込んで勝利しています。「やまも㋞」氏は「あとは九州勢に任せます」と引退宣言してしまいました。

極上パロディウスの【ミカエル】は約21万点の更新。個人申請用紙によると1面61万点、1周241万点(5面で緑ベルを取って10万点落ち)という内容とのこと。SPK㋔氏の勢いは、だれも止められないようです。

ステッガー1は、ある地点でスクロールが停止し、しばらく撃ち込み稼ぎができる現象が発覚したことによる更新です。

お詫びと訂正

アルカディア2004年12月号(No.55)および2005年1月号のハイスコア全国集計において、以下の誤りがありました。ここに訂正するとともに、プレイヤー、集計店舗、読者の皆さまに深くお詫び申し上げます。

●アルカディア2005年1月号・No.56のハイスコア全国集計にて掲載しました『ストリートファイター EX2』【ダルシム】のスコアは、それまでの最終スコアを更新していませんでした。正しい最終スコアは以下の通りです。

ストリートファイター EX2	ダルシム	3,356,700	おまさ	えの木(高知)

●アルカディア2005年1月号・No.56のハイスコア全国集計にて下記スコアの申請店舗名が間違えていました。正しくは以下の通りとなります。

スタントタイフーンプラス	初級	1,832,590	JKP-RDX 水玉模様と爆發倉庫	個人申請 アミューズメントタイムズスクエアBb南草津店(滋賀)

●アルカディア2004年12月号・No.55のハイスコア全国集計にて下記の全国1位のスコアが集計から漏れていました。

レジオネア	フランク	3,197,300	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)

●アルカディア12月号・No.55のハイスコア全国集計、192ページの講評内『THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE』の部分で「現段階ではパーフェクトを最優先していく方針ですが～」とありますが、本作にはパーフェクト自体に意味はありませんでした。

ハイスコア全国集計

11月22日時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国１位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、前回から登場した宮城県のDOWN TOWNは、音ゲーや対戦格闘が特に盛り上がっている店舗。今後のスコアの伸びにも期待したい。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	翼神（タッグモード）	466京8318兆5740億9732万8120	ホタテ（上）&ホタテ（下）	ALL ダブルプレイ クリア記念
2	ZOOO	977,680	VOOV	ALL
3	頭文字D Arcade Stage Ver 3（秋名上り）	3'15"236	PY@ギル	ALL 雨 BNR32
4	虫姫さま（オリジナル）	18,988,932	クリア記念	ALL 残1
5	虫姫さま（マニアック）	98,362,900	真ボスとかいるの?	ALL 残0

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン ファイティン グジャム	2,503,200	小牧 愛佳	ALL フェリシア イングリッド
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	280,812,307	もり。	2-4
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	293,073,247	もり。	ALL 残1
4	怒首領蜂II（インターネットランキング）	3,499,604,570	秘蜂にメンズビーム！P.	ALL 緑色 ボージング失敗×2
5	サイヴァリア2（バズ）	131,245,300	T.kiz	ALL 72000ちょっと

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	387,953,389	ユセミたんハァハァ	ALL
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	249,932,965	WIZたんにもハァハァ	2-5
3	ストライカーズ1999（AV-8 ハリアー）	1,187,500	ササキョンよ	2-2 連付
4	ストライカーズ1999（F-117 ステルス）	1,118,300	オマエもか！	2-1 連付
5	ストライカーズ 1945PLUS	825,300	吉野屋VS松屋 ススキノ戦慄のバトル	1-8 連なし スピット

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス極道（テトリス）	9,998,690	「テト鬼」コーリャン	Lv1063 294ライン 10:02
★	あずまんが大王 パズルボフル(1人でパズル)	402,893,250	UMC（ふなっこのおまめさん）	ALL 満足です
★	マーベルランド	1,688,330	KSD-社長T（ネタなし）	ALL 連なしノーマル 7650×9
4	グラディウスIII	3,272,270	国家試験合格記念！HPR総帥ピロ子	6-2 NEW VER. Bタイプ 連付
5	達人王	10,000,000+ α	EXCHANGER	45面 8-3 残2

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計

宮城県仙台市青葉区中央2-11-1 東田ビルB1 ドリーム 宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 園原ビル1F DOWNTOWN ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国エース（天外）	1,974,200	戦国人	ALL 連同付
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,812	H6	ALL HS4 RAN ダ
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	7,628	H6	ALL HS4 RAN ダ
4	ガンフロンティア	1,165,570	み	ALL 連同付
5	虫姫さま（オリジナル）	20,339,413	とくめいきぼう	ALL 残1 W使用 ダ

アミューズメントパーク スガイ

北海道釧路郡釧路町木場3-1 ☎0154-39-5151

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	6,274	MING	ALL 2908-458-12-0-11
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,953	SYUN	ALL 2284-385-23-1-6
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CLUB）	7,636	SYUN	ALL 3506-624-27-1-12
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,595	SYUN	ALL 3494-607-30-2-6
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	8,031	MING	ALL 3683-665-38-4-25

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	翼神（ROBIN）	422京8338兆9648億4381万5170	オスカル	ALL
2	トライジール	3,156,690	ブレーヴィ	ALL 連付 2P側
3	太鼓の達人6	395,795	ハポソ	ALL ふつうコース Getwild ソウルキャリバーII
4	カプコンファイティングジャム	1,482,100	デニス	ALL ジェダ ザンギエフ
5	ポップンミュージック 11（日本）	270,762	ゴデアス	ALL

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	3,628,600	基地外早漏ゲーヲタク(猫)RMN？-経子(鯨)	ALL 連付 R46 爪×3 3-3
★	テトリス T·A PLUS（ダブルス）	3'22"76	Clover-TAC&春	ALL
★	ストライカーズ1945II（モスキート）	3,207,300	GFA2-ISO（モスキート歴3週間）	ALL 連付 残3 B1 16発使用(笑)
★	ストリートファイターZERO2（ロレント）	4,740,100	SSC-VAP（即死オリコン失敗×1）	ALL 連同付 P×17 96×1、95×8、90×1
5	ファイナルファイト（ハガー連付）	5,410,310	AWA	ALL 連付 あーつらい。

GAME41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	1,607,580,250	オルゴール堂で買物して満足なユセミちゃん	ALL A-EX
2	虫姫さま（マニアック）	123,128,183	マッドブル四人衆、戦慄のバトル!!	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	301,307,477	ブル軍団 壊滅への追跡!!	ALL
4	ギガウイング（カーマイン）	21兆2191億4021万9500	クリアしただけ松	ALL 連付
5	レジオネア（フランク）	1,760,900	ヒゲ中年チョップ>おばさんのナイフ攻撃	ALL 連付

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アルゴスの戦士	12,609,720	次回更新できたら引退だと思います NRX	ALL R17で16万落ちました。
2	ソウルキャリバーII（カサンドラ）	1'54"00	ERŌ@ŌAC氏に感謝！	ALL
3	ソウルキャリバーII（サバイバル）	16人抜き	tarōu	アイヴィー
4	ギガウイング（カーマイン）	80兆3895億2791万0190	tarōu	ALL 連付
★	龍虎の拳2（キング）	4,000,901	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付 D×12 ALLパ

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	62,052,406	レオン	ALL ノーミス 2P側
★	翼神（タッグモード）	686京2591兆6686億5203万7470	放浪来店記念with⌒生@おーやま	双方ALL 赤&黄 ダブルプレイ
3	エスプガルーダ（アゲハ）	70,075,690	SIZ	ALL 残6/6 バリア100%
4	サイヴァリア2（バズ）	139,325,400	立川カルド組 護符よ邪道！	ALL コラプション不要
5	ぐわんげ（シシン）	65,785,270	ERT上尾人	ALL 神掛かり的に繋がりました

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（マニアック）	19,715,378	黒ルナ虫	ALL Mタイプ
2	虫姫さま（マニアック）	77,181,986	ムラ(ﾟ∀ﾟ)キタ TGA-KHC	ALL Wタイプ
3	ドラゴンブレイズ（イアン）	1,207,400	コイツ無理くさい。虫待ち中け〜はち	2-1
4	ドラゴンブレイズ（クエイド）	1,205,900	火が足りません。TGA-KHC	2-1
5	カプコンファイティングジャム	1,509,900	たんとう@FEN	ALL P×7 ガイ・リュウ

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.toratawa.cjb net/tower/cgi/view cgi?strings=top ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●GAME 41（北海道）
WIZさん、ユセミさんわざわざこんな辺境まで足をお運びいただきありがとうございました。私もギャラクシーな会話内容についていけるように精進致します。 by マイケル・ソバット(店)

●アミューズメントパーク スガイ（北海道）
当店はアミューズメントパークです。 by (店)

●ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計（宮城県）
ドリーム、ダウンタウンの両店に『虫姫さま』が入りました。

●ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）
今回はかなりの数のスコアが申請されました。遠征の方々、ご苦労さまです。『虫姫さま』やりたいんですが、店長になってしまったために時間が……。が、頑張ります。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『虫姫さま』4台入荷しました。1台は画面がプレイヤー以外見れないような配置になっていますので、ナイショな稼ぎ方をする人も安心(!?)です。

●中野ロイヤル（東京都）
『虫姫さま』が入荷しました！ スコアラーの皆さまのご来店をお待ちしております！ 『スパⅡX』の対戦も盛り上がってます！ みんな来てね！

●ゲームスタジオキューブ（東京都）
『鉄拳5』2プレイ百円、『ポップン12 いろは』1プレイ百円で始動！ 2005年も当店をよろしくお願いします。

●イミグランデ 相模原店（神奈川県）
スロ屋になりつつありますが（笑）、ドラゲー、その他大型筐体も積極的に導入していきますので、ご意見ご要望お待ちしております。ハイスコアも随時募集中！ by 管理人A

●ゲームコンドル 駒形本店（静岡県）
『KOF ネオウェイブ』が大人気です。ようやく冬らしくなってきましたが、皆さまいかがお過ごしでしょうか。毎週日曜はコンドルゲーム大会の日。ぜひお気軽にご参加くださいませ！ by スタッフ一同

●ゲームブルース（岐阜県）
久々に新作シューティングが入りました『虫姫さま』！ 格ゲ音ゲMJのお客さんもみんなやって最高潮！ 百円2クレだからスコアタして良し二人でまったりプレイして良し！ ぜひ遊びにきてね！

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
Qが閉店してQ2だけになりました。でもQで流行ってた『ストⅢ』や『KOF 2002』がこっちへ移転したこともあり、もう対戦格闘メインの店のようです。『GGXX』が5台、『Zガンダム』12台も大人気。

●ピットイン（愛知県）
『鉄拳5』好評稼働中!! ほかにも『翼神』や『虫姫さま』も大人気です。ピットインでハイスコアを狙ってはどうですか？

●GAME-COLLEGE（愛知県）
濃い店が好きな方、1度ご来店あれ。

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	20,165,616	まなみ	ALL
2	虫姫さま（マニアック）	69,670,631	まなみ	ALL
3	カプコンファイティングジャム	1,412,100	COM	ALL リュウ、ベガ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	294,000	TEL	ALL クリス、社、シェルミー
5	翼神（ROBIN）	795京5661兆2976億2583万5120	TKM	ALL

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,603,440	御満連合軍2号X68 いいかげんへコみは×	ALL ABC同時押し 鳥265 予1120万 6面1ミス
2	バトルガレッガ（グラスホッパー）	10,917,010	ばるち	ALL ABC同時押し
3	バトルガレッガ（グラスホッパー）	13,408,830	御満連合軍入隊希望X69マ	ALL B押し
4	スーパー上海（プロフェッショナル）	145,400	M.T	ALL
5	天地を喰らう（関羽）	4,622,600	チャーリーウィラポン	ALL

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15-513　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ミュー）	34,608,480	KTZ	ALL 連付
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3（妙義左回り）	2'53"657	中野ガイル	ALL 夜 カプチーノ
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3（碓氷左回り）	2'49"862	中野ガイル	ALL 夜 カプチーノ
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名下り）	3'26"133	ミッキー？	ALL 雪 BNR34
5	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル（タイプA）	1,789,101,780	つかさちゃん@素人だから許してね	2-5 1周4.5億 ヘタクソ

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	6,677,345	ROM	5面
2	虫姫さま（マニアック）	89,512,364	ROM	5面
★	翼神（HAWK）	459京8128兆8723億8338万5520	ROM	5面
4	ストリートファイターZERO3（かりん）	5,060,100	パルサー	
5	ストリートファイターZERO3（さくら）	4,854,000	パルサー	

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F　☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（シングル・エゥーゴ）	18,433	シャア	ALL 地:Zハイメガ 宇:Zビーム
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（チーム・エゥーゴ）	26,869	チョーキモチイイマツケンタンゴ	ALL 地:Zハイメガ 宇:Zビーム
3	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX（ジオン）	10,887	ママ まずはクリアが自標やな！	#8 ゲルググ
4	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX（ジオン）	3,913	マク・べ 森無理。だがゲルには負けん。	#4 ギャン
5	虫姫さま（マニアック）	8,373,147	CAV（デフォ名かよ！）	5面

ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（TWILIGHT）	7,175	5061	
2	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（EURO）	7,022	SNOW	
3	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED（J-POP）	5,707	SNOW	
4	ソロモンの鍵	2,602,050	NAO	9-2
5	トイポップ	26,280	NAO	11面

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41番地　☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メトロクロス	686,450	T.HONMA-釧路	ALL S1R
2	ドギューン!!	2,289,470	T.H-釧路北海道	ALL 8-3
3	テトリス極道（ラインブレイク）	4,458,907	T.H-釧路	レベル637 ステージ15
4	テトリス T・A PLUS（マスター）	8'36"60	K,K	23.7万 初m ST銀 SK金
5	ダライアス（Zゾーン）	3,721,530	H.KODA	ALL ABDGKPZ

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	32,076	二代目信長廃人立浪	ALL ルート1 ジェフリー
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX（シングル・ティターンズ）	45,944	ヒビキQ2天草	ALL 地・シャアゲル 宇・キュベレイ
★	ポチッとにゃ～（ひとりでポチにゃ～）	4,590,650	服部	ALL 連付 ヘッドフォン使用
4	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	317,195,219	二代目信長廃人立浪	2-5 ナイトメアまで 1周2.15億
★	ウォーオブエアロ	2,444,800	NMT8.2i	ALL 連付 残0

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン（新環状左回り）	3'32" 243	Joker	Z33 MT 800
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン（C1外回り）	2'51"174	Joker	JZA80 MT 680
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3（碓氷左回り）	2'46"155	9・6@ 第4回 の全国は？	RPS13改
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3（いろは坂逆走）	3'05"391	9・6	CN9A
5	アウトラン2（A：Tulip Garden）	4'19"120	ぎるはま◎隊長 鉄魚	F40 MT

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。
ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ゲー事典
■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http //amano museum.at.infoseek.co jp/
■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/

●天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）
今、大評判の天野ゲーム博物館です。当店のレトロゲームは他店には負けないよ。他店では遊ぶことのできない『ダライアス』3画面専用筐体や『ロストワールド』や『怒号層圏』なども本物のコンパネよ。遊びにきてね。

●ハイテクセガ豊田（愛知県）
縦シュー対決!! ケイブ vs 東亜。『ダライアス』もついにIIに交換。レトロゲームも大幅に入れ替えを致しました。遠征者も大歓迎です。詳しいラインナップは、当店HPをごらんください。

●アミュージアム草津店（滋賀県）
音ゲー（特に『IIDX』）のスコアラーが集まる当店ですが、それ以外のハイスコアも募集しています。シューティングはそこそこそろっていますので、シューターの方もぜひ遊びに来てください。

●ゲームプラザキューティ（大阪府）
ゲームプラザキューティー あそこはイイところだぁ！ シューティングが多いぞ～！ 『ケツイ』『大往生 ブラックレーベル』『ぐわんげ』『エスプガルーダ』。ケイブシューター多いぞ～！ 『虫姫さま』にも会えるよ。ゲームプラザキューティに来て『斑鳩』や『ダライアス』と握手ー

●ゲーマーズハウスガンマ（大阪府）
『麻雀格闘倶楽部』が激安設定で稼働中。『IIDX RED』、『虫姫さま』もよろしくです。ハイスコアお待ちしてます！

●ゲームストリートミルカトル加納店（和歌山県）
ハッピーニューイヤーン！ バカーン！ 年明けちゃったじゃないのよもう！ 年明け1発目は2月入荷予定の『ギタドラ』の新作でご機嫌うかがっちゃうわよ！ このー！

●西条プラザゲームコーナー（広島県）
11月20日の『ハイパーストII』大会はプラザ始まって以来の最高の大会になりました。スターさん、ゴトーさん、ARGさん、大阪の方々、その他遠征者の方々、ありがとうございました。 by 盤長

●えの木（高知県）
『MFC』の店舗獲得クラブスコアランキングが全国9位になりました（10月分）。常連の皆さんには、トラフグの1番ヤバいところをおごらせていただきます。さべつ@(汗)

●遊道楽箱崎店（福岡県）
「いつ閉店するの？」とよく質問されますが、スタッフである私にも分かりません（汗）。すべては中の人のみぞ知る……。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
明けましておめでとうございます。今年も、気合いを入れて新製品、人気ゲームをジャンジャン入れますので、皆さんどんどん遊びにきてください。今年も、ゲームスポット大橋をよろしくお願いします。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
今年もいよいよ残りわずかとなりました。当店では「NEO GEO入れ替え祭」と題し、昔のソフトをお客さまのご希望で、その都度入れ替えてプレイしていただいております。遊びにきてくださいね。

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ 3F ☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T·A PLUS（マスター）	8'20"38	amo	ALL S9
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	399,280,199	amo	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	396,426,895	Y.N	ALL
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	1,019,400,050	REQ@緋蜂ノーミスくラーメン二郎大盛り	ALL A-EX 残×0 B×2 1周5億
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,973	ENSTさん次は美味いラーメンをよろ。	ALL 二郎はない。

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	新・三国戦紀 七星転生（呂布）	3,194,800	AXIOM-DEN	ALL 残0 同付
★	新・三国戦紀 七星転生（関羽）	3,484,900	AXIOM-DEN	ALL 残0 同付
3	カプコンファイティングジャム	1,441,200	犬王丸	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	194,200	みじんこFC	ALL
5	エスプレイド（美作 いろり）	21,308,340	キングカズ	ALL 残0 連付

ハイテクセガ豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVS プレデター	4,801,000	EHE	ALL プレデターウォーリアー 残×3 11/8
2	スラップファイト	2,915,810	T.T	連付 11/11
3	スターフォース	10,000,000+α	YAJ	77面 連付 名古屋からの遠征者 11/20
4	バブルボブル	9,999,990+α	STK	11/2
5	ダライアス（Zゾーン）	5,940,790	えねみ	ALL 連付 11/7

ゲームストリートミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	6,021	HRS@橋がキツイ(;-_-)	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,825	HRS@4曲目がOJIYAっぽければぁ～	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CLUB）	7,503	HRS@猿にマウスを持たせましょ～	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,390	HRS@トーキョー光れへん(;-_-)	ALL
5	キーボードマニア 3rdMIX	6,505,950	白兵王@白攻め黒受けは定説ですか？(笑)	POPSセレクションリアル フルコン

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	トライジール	4,786,290	TEN	ALL 連付 2P側
★	ザ・ランブルフィッシュ（オービル）	465,340	これで終わりじゃー	ALL 連同なし
3	婆裟羅2（百地三太夫）	13,561,110	ROCK	2-4 連付
4	マイティ・パン（ツアー）	4,221,200	アブシンベル OTL	41面 連付 アフリカルート
5	ゴーストパイロット	13,492,200	そうか。ボム30発位使用。	ALL 連付 残0 地上・空中ルート

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3（赤城下り）	2'21"099	たくら	DRY セリカ
2	カプコンファイティングジャム	1,809,000	Bee！	ALL フェリシア・ガイル
3	ドラムマニア10thMIX	401,658,250	ボーヤ	POPSコース
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	7,635	OTTI	
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,789	OTTI	

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド チャレンジモード）	30,897	岡さん（初代ゴッツ） や	ALL ラウ ルート1
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	5,734	ネ申（SHYT） ら	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CLUB）	6,588	VOID な	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,023	ネ申（SHYT） い	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	7,305	SRY か	ALL

ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ヒル 1F 06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	460,100	?氏	ALL チョイ・クーラ・チャン
2	斑鳩（ノーマル）	35,230,980	ちゃんちゃか♪ちゃーみー	ALL 連付
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'27"80	MED	GM
★	セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,985,200	ALZ-H.M	ALL 連付 2P側
★	ストリートファイターII' ターボ（リュウ）	1,679,200	ALZ-マスクド編	ALL ALL[illegible] 爪×3 連付 前半94 9万

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	5,963	D.H	ALL HS-3
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,909	D.H	ALL HS-4
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（CLUB）	7,323	D.H	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	7,458	K.Z	ALL R.H-3
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	7,449	AFRO	ALL R.HS-3

西条プラザゲームコーナー
広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	クイズ&ドラゴンズ	4,447,100	せーいち	ALL ファイター
2	バカバカパッションスペシャル	2,228,530	せぶ	
3	ドラゴンブレイズ（ソニア）	1,377,200	P&G.S	1-7 2P側 7ボス死 今日はお休み
4	ドラゴンブレイズ（イアン）	1,377,500	P&G.I	1-7
5	メタルスラッグX	4,763,970	PRMN	6面

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンファイティングジャム	1,600,200	MK=Rごめんなちい	ALL ジェダ&ベガ 神人豪鬼アリ
2	魔法大作戦（ミヤモト）	3,370,340	王月	2周ALL ガンメン逃げ
3	魔法大作戦（チッタ）	3,167,180	ナムの息抜きあさぴー	2周ALL ガンメン逃亡
4	達人王	2,578,660	通天閣の人	2-5 2-5ボス
5	虫姫さま（マニアック）	132,292,503	がっきー	ALL W-Power

アミューズメントCUE 彦根店
滋賀県彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2（タイムアタックモード）	4'20"398	ZUMA	Aコース
2	アウトラン2（ハートアタックモード）	2,005	ZUMA	Aコース
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3（土坂往路）	2'40"095	バブルス	晴れ
4	頭文字D Arcade Stage Ver 3（土坂復路）	2'41"436	ホーネッツ	晴れ
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（いろは坂逆走）	3'06"455	シゲキ	晴れ

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2004年12月19日以降の最新ルール（2004年1月16日（日）締切分）〉

●虫姫さま……一人用を【スコア】で集計します。※開始時のショット選択は自由です。※スコアはランキング画面ではなく、パスワード表示画面で確認してください。
■工場出荷設定［DIFFICULTY：2、EXTEND SETTING：ORIGINAL 1ST 2500000PTS 2ND 5000000PTS/MANIAC 1ST 10000000PTS 2ND 25000000、SHIP STOCK：3、RAPID FIRE（SHOTC）：ON］

●鉄拳5……使用キャラは問わず【タイム】の1部門で集計します。※カード使用の有無は問いません。
■工場出荷設定［Difficulty level：MEDIUM、Fight count〈1P game〉：2、Life bar〈1P game〉：NORMAL、Guard damage：OFF、Neutral guard：ON、Round time：60］

●機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ DX……一人用プレイ【シングル・エゥーゴ、シングル・ティターンズ】と、チーム戦【チーム・エゥーゴ、チーム・ティターンズ】の4部門をスコアで集計します。※タイムリリース機体の使用・ルートの選択は自由ですが、鹵獲機体の使用は不可とします。地球連邦軍の機体はエゥーゴ、ジオン公国軍・アクシズの機体はティターンズ所属とします。
■工場出荷設定［DIFFICULTY：4、DAMAGE LEVEL：3、MAX TIMER：180］

●beatmania IIDX11 IIDX RED……EXPERT COURSEを【J-POP、VARIETY、CLUB、EURO、TWILIGHT、MYSTIC】のコース別にシングルプレイのスコアで集計します。※カードの使用の有無は問いません。
■工場出荷設定［DIFFICULTY LEVEL：4：MEDIUM、STAGE：3（+1）］

●OH! BAKYUUUN……一人用を選択するコースは問わず【スコア】で集計します。※1P、2Pどちらでプレイするかは問いません。
■工場出荷設定［ライフ設定：3］

ゲー事典 ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/ ■ゲームストリートミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/

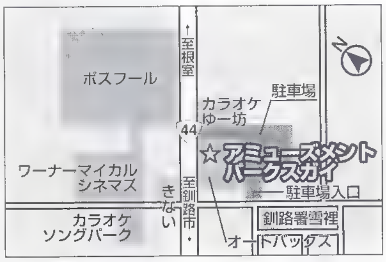
ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ただゲームを遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

アミューズメントパーク スカイ

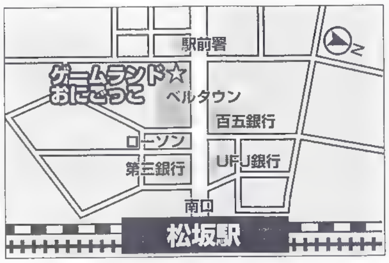
■ 住所：北海道釧路郡釧路町木場一丁目3-1
■ TEL：0154-39-5151



音ゲーやアップライト筐体もの、吉宗などが非常に盛り上がっております！ 釧路市内から1km、帯広から120km、札幌からは350kmのところにあります！ 札幌ドームでマスターズプロ野球をお楽しみになったあとは、ぜひお立ち寄りくださいませ!!

ゲームランド おにごっこ

■ 住所：三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F
■ TEL：0598-26-7055



松阪駅より徒歩3分!! 隠れ家のようなお店です。大きなゲームセンターがたくさんある中、「ここがいい」と言って通ってくださる人が多いです。おしゃべり好きな店長と、ゲームの合間にいろんなお話をしに、ぜひいらっしゃってください。

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	62,424,060	MNA	ALL ライフ6/6
2	エスプガルーダ（タテハ）	57,474,690	ELE	ALL ライフ5/6
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	22,192	の	ALL ルート6 リオン
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX チーム・エゥーゴ	46,904	シェフ エムテル	ALL 1P25,731 2P21,173
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX チーム ティターンズ	46,167	シェフ リリア・アーベル	ALL 1P24,298 2P21,869

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま（オリジナル）	9,243,347	RGV	ALL
2	虫姫さま（マニアック）	33,651,857	D.D.D.	4面
3	ZOOO（1人でガンバル）	469,050	ZAK	
4	ストリートファイターZERO2（ダン）	1,436,100	HIR	
5	パンパンボール	497,190	aki	

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（ノーマルモード）	3'30"38	ケモリ	ALL ジェフリー
2	カプコンファイティングジャム	2,392,000	モカ夫	ALL 連付 フェリシア・ユン
★	ザ・ランブルフィッシュ（カヤ）	646,640	マッキ上等兵	ALL 連同付
★	ショックトルーパーズ 2ndスカッド（エンジェル）	27,373,700	理由はない！真剣にやったんだ！違～う！	ALL ラスボス1倍
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3（秋名下り）	3'21"364	01	ALL 雪 BNR34

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7（モンキーハウス本館）福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル（サブカルチュア） ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（かりん）	7,112,500	K.Y	ALL 連同付 Ⓜ
★	オペレーションラグナロク	7,201,250	大宰府チョップ WSM-ちーまる	ALL 連なし Ⓢ
3	カプコンファイティングジャム	1,590,700	コーネリアス☆猿家	ALL ベガ・ユリアン Ⓜ
4	バトルサーキット（エイリアングリーン）	35,653,800	月一常連。公務員	ALL 連同付 チンカス以下 Ⓜ
5	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	352,680,813	D.M	ALLⓂ

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	7,622,600	成仏	ALL マルコ 残2つぶし
2	式神の城II（小夜）	6,177,740,090	ストライク後は必ずガーターのヘタレ 沖和	ALL 小夜に4回「ゴメンネ」
3	式神の城II（金）	6,231,711,300	怪しいお仕事大好き♡	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	330,310,916	ENSTさん おめでとう!!!	ALL 残1 ボ1 野菜 ましまし
5	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプB）	306,347,950	SSS氏、ぷよ通100万達成おめでとう！	ALL 今月のおめでとうは以上の2名様で～す

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	23,529	キムチ丼	ALL ルート7 アキラ
2	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX（チーム・ジオン）	18,232	UFG	ALL
3	サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム）	4'07"41	MITUGU	ALL 炎邪
4	式神の城II（ふみこ）	4,835,092,660	S.H	ALL 弐式
5	ザ・ランブルフィッシュ（ガーネット）	614,940	はがし3	ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザショールーム）熊本県九品寺5-10-15（スポラ九品寺） ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガイアポリス	8,170	WSM-NOB	ALL プリンス 連なし
2	ガイアポリス	8,195	WSM-NOB	ALL ドラゴン 連なし
★	ザ・ランブルフィッシュ（ヒカリ）	1,378,980	プチてんし	ALL エンジェル降臨 連付 Px7 永久x3
4	ゲーム天国	10,133,710	穴ウメ担当。かないみか。	ALL タイムアタック プーペラ 連付
5	サムライスピリッツ零SPECIAL（タイム）	4'52"87	プチてんし	ALL 覇王丸 同付

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（J-POP）	5,909	香織	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（VARIETY）	4,744	xja	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（TWILIGHT）	7,562	香織	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（EURO）	7,317	香織	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED（MYSTIC）	7,659	香織	ALL

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア4月号掲載）は 2005年1月16日(日)までに出されたスコアで、1月19日(水)当日消印まで有効です。

ゲー事典 ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA 次号予告

次号3月号 No.58は

2005年 **1月29日(土)発売予定**

予価680円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。



闘劇予選開始でさらにヒートアップ！
まだまだ続く鉄拳5徹底攻略！

特別付録
2号連続特別企画第二弾！
Quest of D エクストラカード Vol.2

徹底攻略 **鉄拳5** (ナムコ)

アウトラン2 スペシャルツアーズ (セガ)

最新情報 **旋光の輪舞** (グレフ)

メルティブラッド アクトカデンツァ (エコールソフトウェア)

攻略 **アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―** (セガ)

Quest of D (セガ)

闘劇特集 **闘劇'05**
SUPER BATTLE OPERA
THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
ついに予選開幕！

掲載タイトル

拳獣(サミー)／虫姫さま(ケイブ／AMI)／CAPCOM FIGHTING Jam(カプコン)／ポップンミュージック12 いろは(コナミ)／beatmaniaIIDX11 IIDX RED(コナミ)／バーチャストライカー4(セガ)／バーチャファイター4 ファイナルチューンド(セガ)／ゴースト・スカッド(セガ)／クイズ マジックアカデミー2(コナミ)／ほか

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクスシリーズ「アソシエイション ギルティギア」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
3月号(No.58　2005年1月29日発売号)への投稿は締め切りました。
4月号(No.59　2005年2月28日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

4月号 (No.59 2/28)　2005年 **1月18日(火)必着**

5月号 (No.60 3/30)　2005年 **2月17日(木)必着**

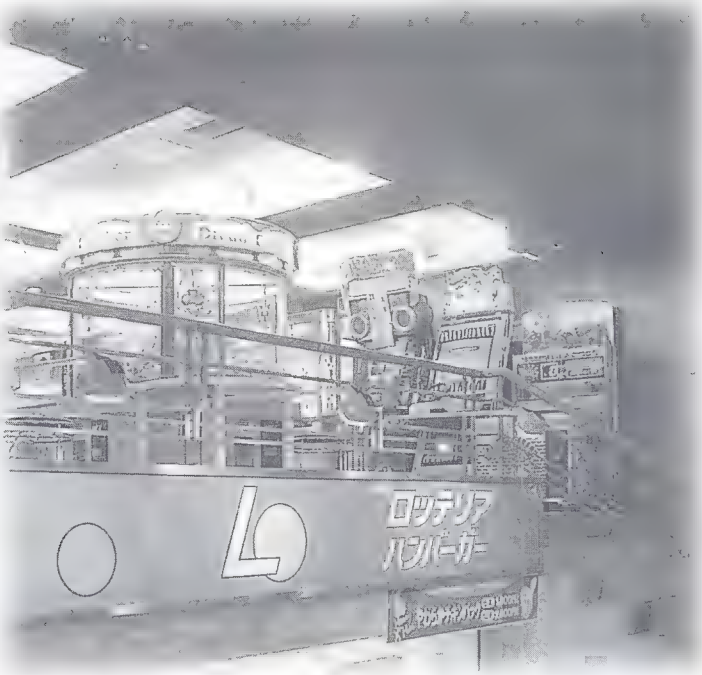
電影心象スケッチブック

筐体百景

カスタマイズライフ

五十六之回

TEXT／PHOTO 田渕健康



おそらく。
突き詰めていけば、
ゲームの攻略法というのは、
究極的な一つの答えがあるのかも知れない。

究極的な弾避け。
理論上最速のライン取り
考えうる最高ダメージの連続技。

しかし、究極的なゲームとの接し方というのは、
世の中に存在しているものなのだろうか。

人の数だけゲームとの接し方の数がある。
どのように時間を費やし、
どれだけの情熱を注ぎ込むのか。
その範囲の中で、自分が考えうる
「最高の付き合い方」を模索していくのが、
ゲームライフの醍醐味の一つであるのだろう。

当然、それはゲーセンにもいえること。
場所や規模、営業形態。
いろいろな差異があるからこそ、その環境の中で
「最高」と呼べる付き合い方を模索していくのが、
これまたゲーセンライフの醍醐味である。

新しい年が到来し、我々はまたいくつもの
ニューゲームと向かい合い、
幾度となくゲーセンのドアをくぐるだろう。

どのような一年を築いていくか。
そこに、万人に共通する完璧な答えは無い。
自分だけの時間を、
最高と思えるゲームライフを、
少しずつ削りだしていけばいいのだ。

それはきっと、忘れられない濃密な記憶を、
与え続けてくれるものだから。

■取材地／札幌・イルミネーション通り

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ:「第五回アルカディア大賞を終えて」

●年々リリースされるタイトルが減っているように感じるが、実は印象に残っている作品が少なくなっているだけ。ジャンルの偏りはあまり無いのだが、インパクトのある製品が無いのは寂しい限り。(猿渡)

●ここ数年でACゲームの遊び方もちょっとずつ変わってきましたね。来年もまたちょっと変わった目新しい遊びが登場してくれる……かな?　さーて、来年は何にハマることやら。(霜田)

●大賞1位～2位、2位は読者人気大賞3位とダブルで受賞。両作とも多人数プレイが特徴だ。ただ当誌が褒めそやすだけでなく、人気が伴っているところに、今更ながらゲームセンターの変貌を実感した。(杉田)

●三年連続でサテライト型ゲームが大賞を取るあたりに、時代の変わり目を感じますね。来年は、「三国志大戦」が上がってくるのか、それとも「鉄拳5」が意地を見せるか、それとも……今から楽しみです。(マッスル北嶋)

●今年の大賞は「QOD」。あれだけ面白く、中毒性が高ければ受賞も当然!?　ちなみに、大賞を3回も取っている広報の西村ケンサク氏。本人に聞いて気付いたけど、しゅげえ!(モイ・トゥラ大好きitakyo)

●今回の大賞は、「T.R.F」「バトクラ」「QoD」など、個人的にもハマった(ハマっている)タイトルがちらほら。今年は流行に乗れたってこと!?　記録型カードやトレカ使用のゲームはやっぱり楽しかったです。(JK)

●「QOD」の大賞受賞には納得。さすがは「このゲームをやったら今以上に生活が破綻する」と思って自主規制したゲームだけあります。そういや、ここ何年か大賞を受賞するのは、セガのゲームばかりだなぁ。(まちん)

●意外といえば、チャンプルの人気が伸びなかったこと。後は順当かと。来年は、カードを使わなくても面白いゲームに期待します。いろいろと高いんだよね。(兎デラロッチャとケロロとPinky:st.にハマった一年　&ぅ)

●新規の大型筐体作品に対して、各メーカーが本腰を入れ出したことが顕著になった1年だった。その一方で、定番の人気作の続編もリリースされて盛り上がる。プレイヤーとしてはうれしい状況かな?(まごっぴち)

●「THE RUMBLE FISH」ベストグラフィック賞受賞オメデトウ!　ムック制作の折りにグラフィックの制作過程を取材したんですが、一つのパーツ作りにかける熱意と手間はホントにすごかったよ!!(おじゃ)

●受賞作の中で気になるのは「Quest of D」。特別にひかれる部分は無いんだけど、何となく「プレイしてみたい」と感じさせてくれる。世界観や操作系に魅力を感じているのかも。新バージョンからデビューします。(野口)

●大賞の「Quest of D」。暗く重厚な世界観は、受けるんだろうかと思いましたが、受けましたね。ちょっと意外でした。個人的にはもう少しキャラメイキングの幅が広かったらよかった……かな?(勝田@今年は散財)

●57タイトルもノミネートされていると、さすがに近くのゲーセンなどでは見たことが無いゲームも多いのでは?　入賞作品に未プレイのものがあれば、探してぜひコインを入れてみてほしいです。(べく)

●ベストキャラクター賞はアッシュ。フェミニンな感じにそばかすで緑の炎を操り、趣味はネイルアート。すごく斬新だと思います。ムックのプロフィール欄にある「好きな食べ物:ザッハトルテ」がすごく気になります。(アール)

STAFF
■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人、杉田 哲朗
■編集スタッフ　北嶋 裕章／伊丹 恭／河野 淳一／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 征／勝田 周／野口 晶／上野 真嗣／野田 龍太郎
■編集協力(五十音順)　赤男／飛鳥／アストロ／伊勢猫／MVP／大須／OYZ／カイゼルちくわ／キャベツ／極限堂／肉屋／栗田／栗本 陽／GrayZone／黒鉄タカスエ／京城／ケンちゃん／COSPA／小山 祥之／ささき／C-LAN／Joe／庄司卓／新丸一／するする／たけやま／たてしゅ／田渕健康／垂れ乳蔵福／ちゃっきー／角田 晋作／DragonLEE／梅田 直樹／ハチ／ハメコー／福田龍太郎／三重県の山本さん／ミシマスター／モミアゲ／矢永／養老影／ラオウ／ロッソ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／斉藤 若子／安井 朋美／大渕直敬(株式会社THINKS NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　今井 神／oga／kassy／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／堤利一郎／ムドウ／ユボビ／RIF／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹　田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

お詫びと訂正
●月刊アルカディア1月号(No.56)の154ページ、あそしにおきまして、『ギルティギア イグゼクス』のドラマCDの発売元がサイトロンと表記されていますが、正しくはティームエンタテインメントになります。
●月刊アルカディア1月号(No.56)の187ページ、イベント準備会におきまして、新潟県、京都府の双方に「ゲームスペース プラニー」が存在していますが、新潟県の方の店舗は正しくは「ゲームセンター GLAD」になります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 2月号 [No.057]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.057
第6巻 第2号 通巻第57号　平成17年2月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-02
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)　WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/　広告部
03-5433-7214(ダイヤルイン)　e-mail　post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は56ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア2月号[No.57]　アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1～68の番号の中から選んでください。

1	雷電Ⅲ	35	第五回 アルカディア大賞発表!
2	ハリキリプロ野球オンライン	36	メーカー描き下ろし年賀状'05
3	ネオジオ バトルコロシアム	37	エンターブレインアンケート
4	メルティブラッド アクトカデンツァ	38	アーケードニュースアナライズ
5	旋光の輪舞	39	日本縦断 ゲームセンターマップ
6	鉄拳5	40	アルカディアデータベース
7	バーチャファイター4 ファイナルチューンド	41	読者プレゼント
8	ポップンミュージック12 いろは	42	ジャンク新聞
9	スリルドライブ3	43	闘劇爆心地
10	Quest of D	44	アーケードゲーム ライブラリー
11	ドラゴン クロニクル オンライン 天空大決戦	45	アーケーダーネオ
12	拳獣	46	ハードウェアミュージアム
13	アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―	47	ジョイスティックトゥルーバーズ
14	CAPCOM FIGHTING Jam	48	ビートレイジング
15	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	49	プライズワンダーランド
16	バーチャストライカー4	50	あそし
17	虫姫さま	51	KOFッ子プラネット
18	セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー	52	コスプレ・プレイスタイル
19	ゴースト・スカッド	53	アルカディア フロンティアーズ
20	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	54	愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
21	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	55	ゲーマー『お気に入り』サイト
22	ゾイドインフィニティ	56	設定資料集
23	トライジール	57	街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
24	ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1	58	VGMラボ
25	CAPCOM VS. SNK 2	59	どんたんどどたん
26	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	60	パンドラキャラット
27	アウトラン2 SP	61	ゲームメーカー・ナウ!!
28	beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED	62	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
29	クイズマジックアカデミー2	63	アルカディアクーポン
30	セイギノヒーロー	64	全国ゲーセンイベント準備会
31	対戦ホットギミック ミックスパーティー	65	ハイスコア全国集計
32	お手並み拝見 FINAL	66	次号予告・募集記事
33	カオスブレーカー	67	筐体百景
34	闘劇'05予選店舗発表	68	編集後記

Q7.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番!　買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円[送料]×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(バーチャファイター4 ファイナルチューンド／ザ・ランブルフィッシュ／ギルティギア隠／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003／アヴァロンの鍵／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOSなど)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス　cs@ascii-store.com
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは上記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

～■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■～

本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。

カスタマーサポート　**0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)
メールアドレス　**arcadia@arcadiamagazine.com**

ARCADIA No57

アンケートはがき
P.216にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号と記事名の両方をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

面白かった記事		つまらなかった記事	
番号	記事名	番号	記事名
理由		理由	
番号	記事名	番号	記事名
理由		理由	
番号	記事名	番号	記事名
理由		理由	

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.付録の感想をお願いします。

A3.

Q4.闘劇'05に出場、もしくは観戦する予定はありますか？（店舗予選含む）

A4.出場：□はい　□いいえ　観戦：□はい　□いいえ
理由（　　　　　　　　　　　　　　）

Q5.闘劇'05で最も気になるタイトルを教えてください。

A5.□鉄拳5　□K.O.F. ネオウェイブ　□ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
□CAPCOM FIGHTING Jam　□GGXX #RELOAD　□バーチャファイター4 FT
理由（　　　　　　　　　　　　　　）

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　　〕ページ〔　　　　　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター
名前
電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　㊞

このほかに個人申請がある場合
●申請方法と申請枚数
□ハガキ（　　）枚□FAX（　　）枚

郵 便 は が き

50円切手を
貼ってください

154-8528

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部
ARCADIA No.057

全国集計ハイスコア係

個人申請用はがき

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい □いいえ		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

郵 便 は が き

料金受取人払

世田谷局承認

135

差出有効期間
平成18年3月
27日まで
(郵便切手不用)

154-8736

135

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部
ARCADIA No.057アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A7.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mail アドレス		プレゼント番 号		

Q8.よく行くゲームセンターの名前と住所(市郡区まで)を教えてください。
A8.[ ]都道府県[ ]市郡区
ゲームセンター名[ ]
Q9.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A9.[ ]
Q10.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。
A10.[□書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □そのほか( )]
Q11.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A11.[ ]

DVD VIDEO

NIH 8ing

INSANITY DVD
THE MADNES BATTLE GAREGGA

８年間の集大成が今ここに！！！

BATTLE GAREGGA



全４キャラ総収録時間約 180 分＋未公開設定資料集

※この DVD は攻略映像でありゲームはプレイ出来ません、ご注意下さい。

初回生産限定購入特典

★伝説のバトルガレッガハンドブック復刻版★

★パーフェクトサウンドトラック★

オリジナル版＋SS 版

&

作曲者 並木学氏による新 Remix Take

Now on sale

￥5,800 TAX IN

株式会社アイエヌエイチ

東京都墨田区立花 1-23-5-115

http://www.inhgroup.com

ご購入、お問い合わせは当社ホームページより！

ARCADIA
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊アルカディア No.057
平成17年2月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第2号 通巻第57号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀孝 発行所／株式会社エンターブレイン

雑誌 11547-02
4910115470253
00648
Printed in Japan 凸版印刷